

www.game-exe.ru
GAME
EXE
КОМПЬ
ИГРЫ
ФЕВРАЛЬ
2001
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.
TRIAL
ВНИМАНИЕ: КОНКУРС! Стр.111
Стр.39–61
Алиса с ножом и СВД в автомобиле
PROJECT
IGI
ЛОТЕРЕЯ
стр.38
Game EXE #2(67)'2001
© C&C Computer Publishing Ltd


GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
www.game-exe.ru
ФЕВРАЛЬ
2001
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.
TRIAL
ВНИМАНИЕ: КОНКУРС!
Стр.111
Стр. 39–61
АЛИСА С НОЖОМ И СВД В АВТОМОБИЛЕ
СЧАСТЛИВЫЙ ЧАС
стр.38
Game EXE #2(67)'2001
© C&C Computer Publishing Ltd

КОНТОРА ГЛУБОКОГО БУРЕНИЯ

Здравствуйте, уважаемые! Сегодня я расскажу вам о том, чего до сих пор боится весь мир, хотя это всего лишь коротенькое слово из трех букв. Точнее, аббревиатура. (Вы, небось, опять глупость какую-нибудь успели подумать, да? США? Ха! И впрямь — глупость товарищ сморозил. Я имел в виду всего лишь "КГБ".)

KGB (CONSPIRACY)

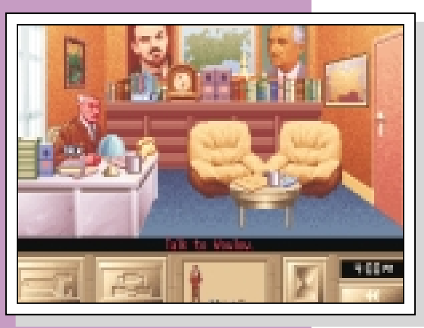
Жанр
Квест

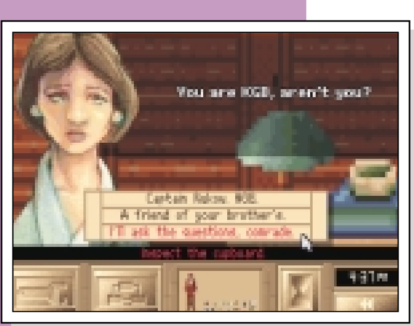
Дата выхода
1992 г. (в 1994 г. на CD-ROM)

Разработчик
Cryo Interactive

Издатель
Virgin Games

ОС
MS DOS





Героем данного повествования будет настоящий (в том смысле, что заправский) гэбист и сорвиголова капитан Максим Михайлович Руков. Сейчас, уважаемые, я, следуя примеру г-на Радзинского, расскажу вам, что это за хрен с горы и какова его роль в истории. Дело было так...

Все началось 14 августа 1991 года, когда вышеупомянутый товарищ был внезапно переведен из ГРУ в московское отделение КГБ. Почти сразу же по прибытии на новое место службы подающий надежды молодой чекист был вызван пред мутные очи начальства, которое поручило ему дело об убийстве частного детектива Голицына, бывшего, к слову сказать, коллеги по Конторе. Кто мог предположить, чем все это закончится?..

Итак, уважаемые, самые сообразительные из вас, верно, уже смекнули, что KGB — это квест. Причем не простой, а детективный. Из этого вытекает что? Нет, не кровь — с этим в action-департамент, пожалуйста. И даже не машинное масло, отрада симуляторщиков. Ну, кто первый догадается, что и куда вытекает? Если через пять секунд никто не проявит себя гением, начну светить в лицо настольной паяльной лампой!.. Вот, правильно, предстоит много и часто общаться с подозреваемыми и изредка манипулировать инвентарем. Задача архисложная, поскольку КГБ подозревает всех. На всякий случай. Такова традиция. Вот всех допрашивать и будем. К тому же майор-паразит Вовлов решил не упрощать поставленную задачу и дал на изучение личных бумаг Голицына всего два часа. Не уложился в срок — конец карьере. В КГБ с этим строго, лишением премии не отмажетесь.

Не успел наш гэбист заявиться в офис убитого, как тут же заподозрил в чем-то охранявшего дверь товарища милиционера, потребовал удостоверение, нахамил ему, отобрал ключ от ящика с документами и не хотел, нехороший, отдавать. Ничего примечательного в шкафах найдено не было, но тут неожиданно в офис зашла сестра трупа. И выяснилось, что Голицын уже долгое время "пас" некую криминальную группировку и аккурат 14 августа собирался в нее внедриться. А вот и чисто квестовая удача: надо же было такому случиться, что... Голицын, предвидя свои похороны, догадался отослать ценную с точки зрения расследования аудиозапись своей сестре!

DISCLAIMER

Итак, кто мог предположить, в какие криули зайдет расследование и прихватит с собой нашего капитанствующего Максимку? Да любой (а в особенности эта свинья Вовлов). Сами понимаете — в КГБ легких дел не существует. Это вам не мазуриков за потные ручки в метро ловить. И распугивание спекулянтов тоже здесь ни при чем — издавать убийственный ультразвук посредством свистка может любой. Для работы в Конторе Глубокого Бурения жизненно необходима способность четко мыслить, а самое главное — всегда сначала думать, а потом говорить. Ляпнешь что-нибудь наобум, и все — наградят пожизненной путевкой в сибирский медвежий санаторий-заповедник. Или — что еще ужаснее — сгноят за пишущей машинкой... Смотрите, что с Суворовым стало: был знатный ГРУшник, а теперь всего-то автор "Аквариума" (широко известная в узких кругах книжка про шпионов)...

Собственно игра внешне представляет собой комикс: персонажи активно пользуются мимикой, демонстрируют транспаранты с текстом и не желают передвигаться по-человечески. Это что за прямоугольник в сторону метнулся? Это негодяйский Вовлов в кабинет прошел. А это что за пухлый квадрат выскочил? Ба, сам полковник Галушкин требует к себе...

Внешне Галушкин оказался похожим на сморчка дедулькой с развратной физиономией. Ишь, как на товарища по службе пялится (не беспокойтесь, речь идет о лейтенанте Шевковой). Как говорится: третья звезда на погон — бес в ребро. Однако товарищ полковник, несмотря на очень отвлекающие его от трудового процесса прелести лейтенанта, проявил себя как талантливый начальник Органов, скомандовав: "Идите туда, куда хотел, но не успел сходить Голицын. Отчет о проделанной работе должен лежать на моем столе завтра в 8:00". Засим Макс Руков благополучно был выпровожен за дверь, злостно обобран на выходе коварным Вовловым (отобрали форму, корочки и пистолет — секретное ведь задание) и отправлен осуществлять внедреж в стройные бандитские ряды...

Разрешение в игре — самое модное. Хит сезона-92: 320x200x256! А так сразу и не скажешь. По крайней мере количество цветов вызывает сильные сомнения — уж больно все серо-бурое. Да еще крепко сдобрено красным. Но ничего — смотреть можно даже без ущерба для глаз. Разрешение маловато? А вы задвиньте монитор подальше. Пиксели не зализаны? О, это просто — намыльте экран. Если данный способ вам не подходит, но вы уже умудрились испортить зрение, то попросту откажитесь от использования оптики. В противном случае раздобудьте пузырек атропина и закапайте жидкость прямо в зрачки. В свои зрачки. Эффект будет тот же, что и с мылом, только в более вселенских масштабах — зализанными окажутся не только картинки в мониторе, но и текстуры на потолках, полах и стенах вашей квартиры. Ваши родные и близкие тоже не сумеют избежать подобной участи.

KILLBOY POWERHEAD

...Спустя несколько часов Руков сидел взаперти в тесной комнатенке. За стеной бранились уголовники. Но не надейся, пытливый читатель, узнать в этом помещении КПЗ или хотя бы вытрезвитель. Случилось страшное: не раз рискуя головой (собственной и окружающих), ловко обманывая постсоветских мафиози, Максим Михайлович умудрился-таки попасться в могучемохнатые злодейские лапы, был крепко бит и теперь смирно ожидал своей участи. Впрочем, обо всем по порядку.

Прибыв на место встречи, которое, как известно, изменить никак не положено, бравый капитан первым делом продефилировал в бар. Как зачем? — искать загадочную личность, с которой хотел встретиться бедняга Голицын. Через некоторое время, выпив энное количество спиртного, краснопогонный пинкертон пришел к выводу, что таким образом дело не сдвинется с

мертвой точки. И отправился по соседним подъездам. По пути ему встретилось множество интересных людей, включая коварную даму с собачкой, но товарищ капитан не поддался на зазывные телодвижения легкомысленной особы, представив, что с ним сделают в Конторе, когда узнают о пренебрежении служебными обязанностями. И смело шагнул в подъезд...

И вот — сидит, пойманный и униженный. А все гад Вовлов виноват — ну кто же отправляет такого ценного сотрудника на задание без спецснаряжения? То ли дело капиталисты! Перед отправкой в тыл врага агента старательно обвешивают датчиками и микрофонами, чтобы в случае непредвиденной смерти доблестного разведчика не пропало ни бита добытой тяжким трудом информации. Далее, совершенно обязательно натянуть на агента бронежилет, о который могли бы поломать руки-ноги проклятые вандаммы с их каратековскими привычками. И совершенно необходимо давать в дорогу если не пистолет, то хотя бы станковый пулемет. И самое главное — в помощь агент берет с собой любимую собаку или, на худой конец, напарника (или хотя бы знакомую журналистку — в случае чего послужит живым щитом). А у нас, в стране вредных советов... Отобрали все, что могли, чуть ли не в исподнем на операцию отправили. Даже свисток не дали, какой уж тут пистолет с журналисткой! И ничего — выкарабкался.

Напали два амбала? Не беда, справимся. К сожалению, свой коронный прием наш герой забыл. Дома, на балконе (речь о 32-килограммовой гире). Это ничего. Как известно, русский "пьяный кулак" — самый пьяный в мире! Не зря, не зря мы пиво в баре заказывали... Все китайские мастера-поединщики, борясь с приступами черной зависти, совершают ритуальное самоубийство соседей, а Максиму Руковy остается лишь спрятать пару пристукнутых верзил в мусорный контейнер — мало ли, набежит милиция, а удостоверение кагэбэшника забрал Вовлов (рыжая морда!).

Интересно, что действия, совершаемые персонажем, обязательно найдут отклик в грядущих событиях. К примеру, если тела хулиганов не спрятать, обязательно какой-нибудь особо сознательный жилец вызовет милицию, которая прибудет ну совершенно не вовремя и совсем не к тому месту. Причем произойдет это не сей же час, а спустя длительное время, что несколько усложняет задачу, — поди разберись, чего этот Руков намудрил и когда? В итоге дело запорото, начинай главу сначала. Да-да, главу — разработчики решили сделать нам небольшую поблажку, расчленив игру на несколько частей. Прошел первую, и можешь не волноваться — то, как ты себя в ней вел, никак не повлияет на события второй. И то хлеб... Зато слотов под запись всего четыре. Хлеб плавно скрывается за горизонтом.

KICK HIM WHEN HE'S DOWN

Да... А еще русские, оказывается, такие любители поговорить... Берем планшетку, стучимся во все двери без разбора, представляемся исследователем-социологом — и вперед. Квартиранты панически вспоминают все грешки соседей, тем самым стараясь отвести от себя пристальное внимание товарища ▶

ВЕЧЕР С FALLOUT TACTICS, ИЛИ КРИКДУШИ



ногда надежда (коктейль из скриншотов, сладких воспоминаний и собственных домыслов по вкусу) — это единственное, с чем можно коротать долгие зимние безрелизные вечера, медленно "шагая" пальцами по торцам CD-футляров и ни на чем не останавливаясь. Тьфу... что это со мной?.. Да, так вот, по своей наивности я воспринимал рассказы любимого журнала о том, что многих разработчиков держат в темных подвалах без всякой связи с внешним миром как добрую шутку. Шутка оказалась недоброй и даже совсем не шуткой. Я понял это сегодня вечером. Кстати, рухнул еще один миф: "JA2 вышел запоздало и несколько устарел".

Господа, поиграв в демо Fallout Tactics, могу заявить вам следующее: если JA2 не опередил время, то получается, что ребята из Microforte сильно... одним словом, давно без "сникерса".

...Мы ворвались в небольшое здание после бурной перестрелки на улице. Я понимал, что здесь нас ждет засада, ведь бой велся всего в пяти метрах от жестяной стены, отделявшей небогатый интерьер хижины от поля битвы. Умные, подумал я, ждут пока не войду. Вдоволь наковырявшись в замке, Ghost (то есть я — почему-то я так решил) со скрежетом распахнул дверь — и мы потеряли нашего первого бойца! Бедняга, он не успел увернуться и... застрял в двери (не обращайте внимания — баг, бывает, демо-версия все-таки). Скрываясь, как призрак... нет, ей-богу, не в имени дело — я стал серым и полупрозрачным. Черт! Не подумал — друзья увидели полуперевареный сэндвич, что я забрал утром из ящика с загадочными буквами "Н.З.". Пытаясь заполнить неловкую паузу и уйти из-под взгляда Strom'а, я повернулся в сторону врага (двое, люди, вооружены)... но они меня не видели! Взглядом отмерил расстояние до неприятеля и понял, что нас разделяют 3-4 моих роста (или, другими словами, метров шесть). Ах да, подумал я, Призрак ведь серый и прозрачный, и взглядом подозвал вполне плотского Strom'а — так, чтобы он находился от ребят на том же расстоянии. Ноль внимания! Экая неучтивость, решил я, и удобно расположил весь отряд (кроме Дока) в хибарке, после чего открыл огонь, умудрившись при этом несколько раз промазать. И эти моменты, кстати, заставили меня задуматься вот над чем: куда улетают пули, те, что не попали в противника? Нет, то, что они пролетают сквозь него (оставляя, кстати, лужи крови... во дворе за стеной!), я "догадался", но вот почему они абсолютно беззвучно растворяются в воздухе?.. Ведь позади моей жертвы стена! И тут я вспомнил: кажется, именно так дела обстояли и в оригинальном Fallout'е. Ну надо же — какая святая преданность традициям.

Тем временем бой продолжался: враг лежал в двух с небольшим метрах (полтора вытянувшегося на земле Ghost'а) от Strom'а, и они сандалили друг в друга. Наконец, Strom сделал меткий выстрел — смертельный удар пули был настолько сильным, что противник (внимание!) быстро вскочил на ноги и... упал на спину (это при том, что лежал на животе к Шторму лицом), а из его пятки (я серьезно!) потекла кровь, образовав приличную лужу. Я подумал, что в следующий раз надо бы попросить Strom'а целиться поточнее, ведь не могли же эти блюстители традиций вырезать режим прицеливания, а значит, можно целить и в глаз. Зачем тебе пятка, Strom?

Следующий бой показал — могли. Ага, значит, есть традиции, которые не перекочевали. Ну да ладно (хотя и ЖУТКО обидно). Выйдя во двор, я обнаружил двух собачек, тут же бросившихся на меня. Замечу, что будучи человеком осторожным и мирным, я играл в режиме Turn Based (Agressive mode — для чего это?). Я спокойно стоял и ждал, когда игра заметит враждебно настроенный объект и переключится в боевой режим. Оказалось, что, по мнению игры, враждебность — это не тогда, когда на тебя с рычанием, брызжа слюной несется собака, а тогда, когда оная кусает тебя за... (этого статусная строка, к счастью, не уточняла). Восстановив последний (из одного возможного! это теперь, я так понял, модно) сэйв, я снова вышел во двор и стал лихорадочно целиться в летящую ко мне на всех парах в полном риалтайме собачку. Ура! Я щелкнул (нет, не выстрелил, потому что если бы выстрелил, даже если б промазал, то рядом с собачкой, как минимум, должен был подняться фонтанчик пыли) — и игра наконец-то включила пошаговый режим. Покончив с собаками, я перешел к следующему зданию. Посреди полуоткрытого навеса призывно потрескивал костер. Не удержавшись, я подсел вплотную к огню в надежде согреть полупрозрачные (дались они мне) кости. Вдруг в глубине тени я увидел врага, смотрящего на меня... нет, слава богу, не на меня, а сквозь меня — сидя в самой освещенной части навеса, я оставался в режиме stealth при умении 64%. Подивившись своей крутизне, я... ▶

(а кто его знает — чего он моргает, может, это гэбист ходит, компромат собирает?). Какая-нибудь мерзкая личность обязательно стукнет на сожительниц (ну да, их целых две). Те, в свою очередь, не поскупятся на эпитеты для соседа слева, который, дабы не остаться ни перед кем в долгу, со смаком поведает, что еще кто-то где-то там... Вот оно — злорадное торжество коммунизма. Заложи ближнего своего — и воздастся тебе. Вконец уставший, с повядшими ушами, капитан Руков добрался-таки до бывшего политзаключенного, и тут такое началось... Всплыл целый ряд случаев шантажа, киднэппинга, торговли наркотиками, валютой и даже американскими видеофильмами... И в довершение — в магазине "Мороженое" в холодильнике были обнаружены свежемороженые трупы...

Как почти ежедневно сообщает тов. Кобзон, "не думай о секундах свысока..." Это я к вопросу о местной музыке. Право же, очень хороша. Добротные ненавязчивые темы без каких-либо кивков в сторону таких хитов "а-ля рюсс", как "Очи черные aka страстные aka жгучие". А жаль. Наверное, было бы забавно.

...Но мафия не дремлет — когда Макс наконец-то выяснил место жительства одного из авторитетов преступного мира, тут-то его и взяли. К сожалению, дурачком прикинуться не удалось — морда лица слишком интеллектуальная, а глаза, глаза — сразу видно: гражданин начальник не заблудился, он специально пришел. Вынюхивает.

Эх, Вовлов, Вовлов... Скотина. Из-за тебя ведь все. Вот так всегда — когда пистолет необходим, нет его. Подстрелил бы парочку злодеев (в порядке самообороны), да еще парочку на допрос с пристрастием отправил... И запели бы уркаганы, словно певчие на клиросе. А теперь?.. Сидит Максимка в какой-то каморке, не зная чем заняться. Со скуки нашел в комнате спрятанный микрофон (машинально, на одних лишь гэбэшных рефлексах) и не преминул раздавить его — хоть какая-то пакость преступному миру. Вот в комнатенку втолкнули какую-то деваху. По виду наркоманка и бандитка, но умело прикидывается честной девушкой. Повинуясь нелепому инстинкту, Макс выболтал девушке все — и про Голицына, и про встречу... Ну кто ж знал, что девчонка окажется подругой хитрого предводителя шайки? Негодяй Вовлов. Этот наверняка знал...

Прочитав на своей могиле короткую эпитафию, Максим Михайлович Руков подумал: "И что же мне теперь делать? Меня ж Вовлов с погонами съест и не подавится, гад. А Галушкин ему поможет..." Ответ пришел быстро: "Restart this chapter".

THE MEANING OF LIFE

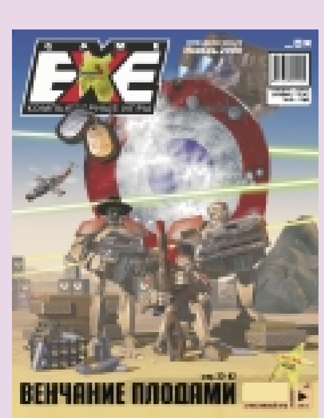
Дела давно минувших дней, преданья старины глубокой... Вот это я понимаю — игра. По сути, ну абсолютно ничего особенного. Ну, жанр новый — RTQ (real-time quest). Ну, нелинейность некоторая присутствует — это все мелочи. Зато какая атмосфера! До чего же приятно побывать в шкуре капитана КГБ в более-менее грамотно сделанной игрушке: самый минимум развесистой клюквы и прочей ботвы, никаких церквушек с серпом-и-молотом, нет этого тупозападного матрешечного юмора... Westwood, равняйсь! Эх, как же хорошо было раньше! Но ничего, красные перцы еще вернутся и покажут всем кукиш в кармане... KGB'll be back.

Александр Металлургический (ironman@game—exe.ru),
критик архивов КГБ.

Продолжение... могло бы следовать, но зачем? Чтобы рассказать вам, что end turn теперь стал локальным для каждого бойца, во что мой закостенелый мозг отказывался поначалу верить, в результате чего глаза долгое время искали в опциях, какая именно кнопка отвечает за пропуск хода конкретного персонажа? Что выбрать определенного бойца (не в заданной игрой последовательности), по-моему, невозможно?..

С сильным желанием, чтобы меня переубедили, всегда ваш

Joker® Разочарованный.



"OHMWORLD"
СТР.66, #11'00

ТАКАЯ ВОТ SCIENCE...

Это письмо должно было появиться на свет еще в декабре прошлого года, после выхода в свет вашей Оды HomeWorld'у. Но тогда я сдержался, да и нашлись более важные дела. Прошел почти год, издан Cataclysm, и вы вновь извлекли из запасников ту же самую пластинку.

Надо сказать, что результаты прошлогоднего голосования по "Игре года" повергли меня в шок. Я решительно не понимаю, за что HW был признан лучшей игрой 1999-го. Быть может, вы мне объясните? Хотя едва ли. Рецензии на обе игры буквально кишат словами "любовь", "гениально" и т.д. Любовь, как известно, зла...

ТРИ НАШИХ ВЫБОРА! ЗА ЧТО?!

На глюки с исчезновением плоскостей в кораблях я уже не обращаю внимания, это мелочь. Про кошмарный интерфейс тоже молчу, ибо до управления юнитами в трехмерном пространстве на плоском мониторе техника не доросла. Знаете, что стало последней каплей в моем общении с первой частью игры? Однажды в пятой или шестой миссии я приделал ноги четырем ионным фрегатам. Я отчетливо видел, как корветы затащили ВСЕ четыре в недра "мамочки". А появились оттуда только два. Знать, не положено больше... Тогда я извлек CD из дисковода и пошел обменивать.

Но главное не в этом. Игра позиционировалась как RTS, не правда ли? Так вот: не может называться стратегической игра с полным отсутствием AI. Точка. Пока не ткнешь носом своих доблестных воинов во врага, те даже не пошевелятся. Все действия противника и направления атак расписаны раз и навсегда. Да за одно это надо снижать оценку ДО НУЛЯ! Отсюда же вытекает отвратительная привычка авторов в самый разгар свалки выхватывать из рук управление, чтобы показать очередной тупой скриптовый ролик. А в это время наши подчиненные один за другим превращаются в облачка пара. Баланс сил и рядом не стоял: один фрегат не напрягаясь выносит четыре десятка истребителей. А ролики (вернее, слайд-шоу) между миссиями? Где вы там нашли "мотивацию"?.. Не знаю, не знаю...

И еще одно. Обе части игры хотят казаться science fiction (первое слово суть "научная"), а значит, не должны допускать явных искажений действительности. Если бы авторы игры не прогуливали школьные (или где они там учились) уроки астрономии, они бы знали, что туманность — весьма редкий объект во вселенной, а космос в своем подавляющем большинстве все-таки ЧЕРНЫЙ. Cataclysm же почти полностью утонул в томатном соке с непонятными примесями. А вероятность встретить в пределах видимости невооруженным глазом два астероида крупнее нескольких метров оценивается числом с ...надцатью нулями после запятой. Было бы интересно посмотреть на то, как workers добывали бы эти ископаемые и сколько лет ушло на постройку завалящего корвета. Такая вот science...

А сколько восторгов вызвало то, что корабли теперь могут "совокупляться"! Вот только откуда у них при этом берется новое оружие? Если следовать подобной логике, то два автомата Калашникова, скрученные изолентой, представляют собой не что иное, как гранатомет "Муха". Поделитесь секретом с оружейниками, друзья, родина вас не забудет.

Но все равно спасибо вам (Андрею Ому персональное) за вашу работу. Любой человек имеет право на субъективизм, и я ни в коем случае не пытаюсь отказать вам в этом праве. Но ведь рецензии читают все, в том числе и те, кто не подвержен любви с первого взгляда. Как ни крути, а журналисту по определению положено быть объективным.

Во всяком случае теперь я буду знать, что если вы хвалите игру, то мне к ней даже близко подходить нельзя, дабы избежать жестокого разочарования.

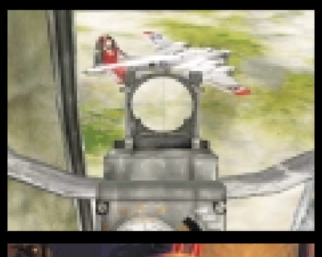
Искренне ваш,

Дмитрий Шевцов (Санкт—Петербург).

Содержание Game.EXE #2'01







B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHTH

Симулятор нелегкой жизни авиатора. Романы с сельскими девушками и простуды из-за прохладного английского климата в комплект не входят. Все остальное включено!

СТР. 72

THE GIFT («ПОДАРОЧЕК»)

Красивейшая и умнейшая трехмерная аркада.

СТР. 100



ОБЛОЖКА ДЛЯ ДОРЧИТАТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ТАК И НЕ УДОСУЖИЛИСЬ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ

(СМ. ПОДПИСНОЙ КУПОН НА СТР. 109!)



ОБЛОЖКА ДЛЯ НАШИХ ДРАГОЦЕННЫХ ПОДПИСЧИКОВ

ЭТОЙ ЭКСКЛЮЗИВНОЙ ГРАФИЧЕСКОЙ РАБОТОЙ ХУДОЖНИК ДЕНИС ГУСАКОВ НАЧИНАЕТ СЕРИЮ КОЛЛЕКЦИОННЫХ ОБЛОЖЕК GAME.EXE ОБРАЗЦА XXI ВЕКА

СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ

Февраль. Достать чернил и плакать...



СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #2'01

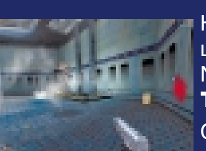
Внимание: КОНКУРС!



Лучшая карта для Hired Team: Trial

Компания **New Media Generation** и журнал **Game.EXE** с удовольствием напоминают вам о продолжении

ПЕРВОГО КОНКУРСА ИГРОВЫХ УРОВНЕЙ ДЛЯ РОССИЙСКОЙ ИГРЫ!



На этот раз соревновательной площадкой служит новая игра компании NMG — ураганный 3D-экшен **Hired Team: Trial**.

Специально в помощь всем участникам командирован Великий и Ужасный Господин ПэЖэ, четырехмесячный курс лекций которого "Уровнестроительство: Как это делается", начатый в прошлом номере, призван разъяснить как, чем и зачем. Под дулом шотгана!

Предварительные итоги конкурса будут подведены в мае, и победители, как это у нас водится, получат достойные призы. Все подробности — в следующих номерах!

Необходимый инструментарий для создания уровней к игре Hired Team: Trial уже сейчас можно найти на нашем диске в директории Hired Team Trial: редактор уровней — файл Shine Tools.exe, конвертер для текстур — StxPack.exe.

Реклама в номере

C&C Computer Publishing Limited

Номер 2 (67), февраль 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@aha.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Всеволод Киселев (vsevolod@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Олег Струтинский (osik@computerra.ru)

Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 35000 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

БОРЬБА С УМОМ

НОГАМИ НЕ ТОПАТЬ

STAR TREK: AWAY TEAM

Жанр
Squad combat

Дата выхода
Весна 2001 г.

Разработчик
Reflexive Entertainment
www.reflexive.net

Издатель
Activision
www.activision.com

СУТЬ
Tagline, или, как любят говорить в наших краях, мотто этой очередной Star Trek-диверсии таково: Star Trek meets Commandos. Однако ж в прошлом году ST уже встречал StarCraft, Wing Commander и еще полдюжины приличных игр, но ничего хорошего из этого не вышло.

ОСОБЕННОСТИ
Острые уши норовят проткнуть маскировочную овечью шкурку, а Борги отчаянно жалеют, что они не сектоиды. Кроме того, противники могут учуять наш слоновий топот благодаря специальным волнам, которые мы при этом испускаем.

Андрей ОМ

Здравствуйте. Я чугунный ундервуд Андрея "Георговича" Ома. Раньше я был обыкновенным ноутбуком с серой крышкой и полустертыми наклейками на кнопочках, но теперь все не так. В то время как мой хозяин, полностью растворившись в... как их там... сансаре с нирваной, третью неделю кряду играет в замечательную игру Jedi Knight, принципиально отключив похабное размазывание текстур и сжав изображение на своем девятнадцатидюймовом мониторе до размеров спичечного коробка, я отвечаю на его телефонные звонки (да-да, девчонки, это был я!), играю с кошкой в "прищемихвост" и в произвольном порядке компилирую пыльные шаблоны хозяйского "Ворда" в так называемые "рецензии", которыми пестрит этот номер журнала. Вот и сейчас, дорогая редакция, я...



Все известные на сегодня науке скриншоты игры пребывают в блаженном младенческом разрешении 800х600, что не может не настораживать.

ИЗВИНИТЕ ЗА НЕРОВНЫЙ ПОЧЕРК

Как говорил в июньском номере нулевого года не прервавший тогда еще цепь утомительных перевоплощений хозяин, Away Team (AT) усердно пытается притвориться X-COM'ом, что, учитывая реальное время и напяленную на игру форменную жилетку вызывающе кумачовой расцветки с надписью "Убей меня, ну чего тебе стоит!", в которой так удобно выполнять тайные поручения, получается пока не очень.

Сейчас заметно, что, конечно, деградация... Вот, например, несколько строк из хозяйского файла ects2k.doc, посвященных AT и не вошедших в финальную версию номера с омерзительными покемонами в главных ролях: "...вы будете смеяться, но визуально это более чем слегка напоминает Fallout!.. Чистейшая, прозрачная изометрия (сейчас такого уже не делают): там, где какой-нибудь Ромера натянет текстуру, подсветит разноцветными лампочками и поскачет дальше, у Reflexive сидит команда художников и отрисовывает от руки каждый винтик"... Простим ему употребление святого слова "Fallout" ближе чем за десять страниц от нечистых букв "Star Trek". Дело-то не в рукописных гаечках, а в том, что вышедший восемь лет назад X-COM не покидает винчестеров до сих пор, а об AT через месяц после релиза вспомнят только сэйлз-менеджеры Activision, которым нужно будет писать квартальные отчеты об убытках.

А ВСЕ ПОЧЕМУ?

А потому что когда люди не понимают, что делают, это видно за версту: так, например, по последним разведданным, в нашем активе будет всего 17 человек, каждый с неизменной специализацией в зубах. Science officers используют местные аналоги шапок-невидимок (остальным гагарам, понятно, недоступные), Engineer может прятать трупы гадов в специальном кармане, оборудованном телепортационной системой, а командир присматривает за всей этой гнилой интеллигенцией.

Напуская на свои лица пасторальное выражение вселенского счастья, PR-сотрудники Activision шепчут нам, что, взяв в поход пару ученых, трио зубных техников и солиста-слесаря, мы своротим такие горы, какие не снились жлобам, предпо-

читающим тяжелое вооружение и динамические проходы сквозь запертые ворота. Да-да, конечно. Прекрасно понимая, что всякий вменяемый человек будет выходить на поле боя, образно говоря, не с клистирной трубкой, а с многоствольным пулеметом (или как они там называются? фазеры?), авторы заранее грозят нам указательными пальцами. Дескать, любители грубой силы будут лишены многих жирных бонусов: так, не выполнив secondary goal из разряда "прокрасться незамеченным", мы не получим очередной модификации оружия. Ход мыслей примерно такой: предпочитаете буянить — переживете без технических вкусностей вроде stasis traps, электромагнитных гранат, звуковых завес и прочих neural disruptors. Свинство, говорю же. Обещанная возможность отдавать приказы на паузе поможет игре примерно так же, как мертвому холодный компресс. "Георгович", будь он с нами, только за это распатронил бы игру по всем законам революционного трибунала. Но нам, ржавым пишущим машинкам, не свойствен буйный темперамент и почти латиноамериканский задор.

КОГТИ-С

Оригинальное новшество: оперативники Away Team (их сослуживцы, кстати, вовсюураганили в Лучшем Стартреке Года Elite Force), натурально, клацают по полу окостенелыми пятками и способны одним шумом шагов навлечь на свои головы массу неприятностей. Визуализация такова: вокруг марширующего десантника расходятся этакие голубые окружности, символизирующие радиус слышимости. Дальше понятно: голубые окружности являются дальними родственниками зеленых конусов: враги реагируют моментально вне зависимости от того, носимся мы с грохотом по чугунным коридорам какого-нибудь "Энтерпрайза" или неспешно прогуливаемся на природе. Про практическое применение находки мне как-то рассказывал вернувшийся из Лондона сахиб (ничего, что я его так?..): "И вот бросаешь это бывало гранату, а она, болезная, тоже подскакивает, грохочет, словно жестянка из-под "Бадвайзера", а Борги эти, вишь, изза углов на шум-то и сбегаются. Прискачут, смотрят — бонба! Они, конечно, врассыпную, но врррешь! Не уйдешь, контррра!" Распалится бывало, что твой Троцкий. Сидит красный весь, "бонбами" кидается. Кожанка скрипит, маузер набок съехал. Ужас просто.

Простим ему употребление святого слова "Fallout" ближе чем за десять страниц от нечистых букв "Star Trek".

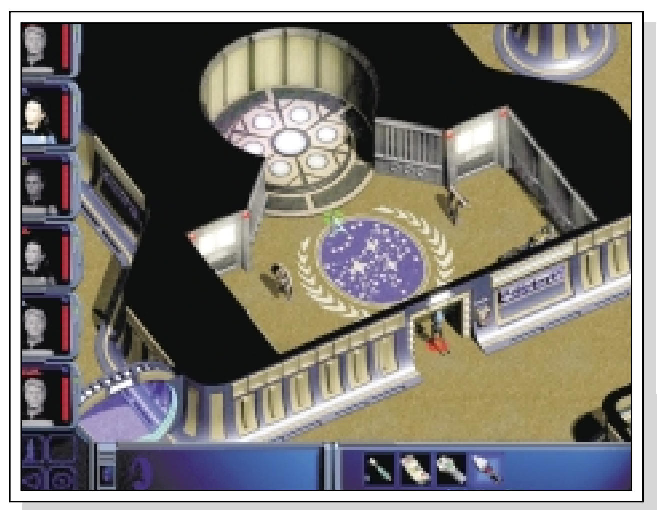
Еще, помню, бвана говаривал про какой-то overloaded phaser, который, дескать, главное — успеть вовремя бросить в звериное мурло какому-нибудь незадачливому Боргу, а не то будет потеха. Вот, говорит, Петрович не успел как-то: ноги остались стоять, а все остальное, значит сказать, как корова языком. Тото смеялись.



С окрестной техногенностью радостно контрастирует мещанский красный ковер "Отрада секретаря горкома комсомола".

ПАРА МАУНТ

Вот еще: тавро дорогостоящей лицензии, красующееся у игры промеж глаз, запретит нам переименовывать сотрудников. Хозяин, помню, пяток лет назад веселился как дитя, обзывая обитателей X-COM именами и фамилиями своих товарищей по борьбе. Не то теперь — жуткий Paramount стоит на страже с садовым секатором в щупальцах. В утешение обещают систему мотиваций и симпатий-антипатий между членами команды, но перед самой нирваной Андрей просил передать, чтобы вы мужались и были реалистами: чай не Baldur's Gate. Сомнительно, чтобы Ромулане вот так брали и отказывались сражаться изза расовых предрассудков рядом с этими... как их... конфедератами. Да и какие уж тут мотивации: миссии обещают быть краткими и злобными, связанными со стремительной ин/эксфильтрацией, похищением/спасением и тому подобной пионерской рутиной (и никаких ритуальных убийств, как ни печально). Карты фиксированы, генератор случайных чисел эмигрировал на ПМЖ в Diablo II Expansion...



Интерфейс раскрашен в успокаивающие цвета и испещрен Официальным Шрифтом Сериала.

Странно, господа. Кажется, прежние игры делались только с той целью, чтобы не отпускать нас от себя дальше чем на кухню за кефиром или в отхожее место (ненадолго), играть в них полагалось месяцами, отринув низменные устремления и облачившись в рубище. Теперь же основная цель девелоперов, судя по всему, такова: подгоняя нас пинками, позволить через два дня после начала игры увидеть художественно выполненную надпись "Game Over", выполнить поворот "кррру-гом!" и помчаться к local retailer'у за новой дозой одноразового игродурмана.

Пожалуй, запущу-ка я тоже ненадолго Jedi Knight...

ОБЪЯТЬ НЕОБЪЯТНОЕ

РПГ СВЕТЛОГО БУДУЩЕГО

THE ELDER SCROLLS: MORROWIND
www.elderscrolls.com

Жанр
РПГ

Дата выхода
2001 г.

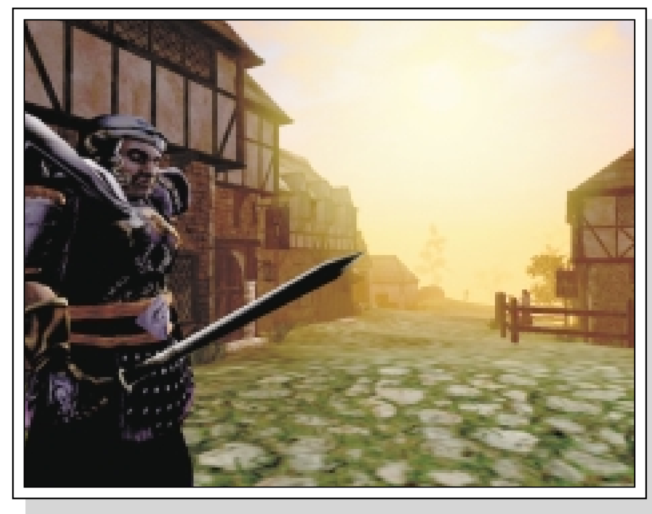
Разработчик/издатель
Bethesda Softworks
www.bethsoft.com

СУТЬ
Третья часть классической серии ролевых игр The Elder Scrolls. Самая глобальная по размаху и самая ожидаемая.

ОСОБЕННОСТИ
Нелинейный сюжет, принципиальное отрицание многопользовательского режима игры, необъятный, невероятно комплексный игровой мир, возможность продолжения игры после успешного завершения основной сюжетной линии.

Александр ВЕРШИНИН

Третья "Арена" будет. Это точно. Ролевому саду нелинейности и дзен-буддизма вымощен путь на экраны наших мониторов — и прямая дорога в наши сердца. Вопрос: когда. Хочется сегодня, в крайнем случае завтра. Однако вряд ли получится до середины 2001-го. Остается вкушать подробности и любоваться скриншотами поразительной красоты. Готовы?



Такой графики в РПГ не бывает. Не бывает по определению. Разработчики шутеров, скорее всего, думают то же самое.

ИЗ DAGGERFALL В ЭЛЬФЫ

Причем темные. Как хорошо известно любому ролевику, Morrowind населяет самая любимая фэнтезийная раса вселенной Elder Scrolls — темные эльфы. Те самые, с недобрыми красными глазками, острыми ушками и огромным магическим потенциалом. Большую часть новой игры вы проведете на острове вулканического происхождения Vvardenfell (все верно, две "v"). Этот обширный заповедник в основе своей заселен расой Dunmer, dark elves. Присутствуют и прочие, уже знакомые по предыдущим играм народности, — вы сможете подобрать наиболее подходящую родину для своего героя — одну из семи доступных. Прежде чем стать эльфятником, остров принадлежал племени гномов, которые, очень кстати, были полностью низведены одним из самых жестоких вулканических припадков.

По одной из версий, вас высаживает на злополучный остров рабовладельческий корабль — как невольника. По другой, более благородной, вы являетесь посланцем Императора в этой забытой всеми стране. Так или иначе, но исконные обитатели провинции видят в вас чужака, потенциального наемника и, возможно, жертву. Как обычно, присутствует тема таинственного происхождения героя, гарантирующая грандиозные приключения и наличие могущественных врагов. Мотто серии The Elder Scrolls — нелинейность сюжета плюс чудовищный размер игрового мира — остается неизменным.

Morrowind делали с нуля, отправив в утиль старые наработки. Заметно по скриншотам завораживающей красоты, правда? Движок полностью трехмерный, комплексный, рассчитанный на компьютерные мощности 21 века. Оконный интерфейс позволяет возиться со статистикой, скиллами и вещицами, не покидая основного экрана. Но это все мелочи. Технология.

Гораздо интереснее, что весь мир моделируется вручную! Пожалуйста, попрощайтесь со случайно создаваемыми подземельями и одинаковыми городами. Авторы TES: Morrowind решили пожертвовать толикой игрового мира (размер острова чуть меньше провинции Daggerfall) в пользу радующего глаз многообразия ландшафтов и архитектурных стилей. На волшебном островке спокойно уживаются заснеженные горные районы, обширные пустыни, болотистые джунгли и лесные дебри. Каждый из тридцати городов может похвастаться уникальным стилем построек. Причем архитектура поселений соответствует стилю доминирующей в городе гильдии: имперской, воинов, магов или воров. С приличествующими случаю и ландшафту вариациями. Погодные условия привязываются к характерным особенностям местности: в джунглях случаются муссоны, в горах

свирепствуют снегопады, а в окрестностях самого вулкана нередки смертельно опасные пылевые бури. Что самое приятное, погода не является простой демонстрацией технологии. Негодные метеорологические условия сильно снижают видимость, уменьшают скорость передвижения игрока и монстров.

ПРИВАТНАЯ ЛОЖА

Детали сюжетных квестов пока тщательно скрываются разработчиками. Ну и отлично, ведь ими заниматься совершенно не обязательно. Morrowind, как и ее предшественники, не обладает четко прописанным финалом. Можно закончить основной сюжет, но продолжать скитаться по острову и развивать способности своего героя еще очень долгое время. Бесконечно.

Если вы запамятовали, авторы The Elder Scrolls крайне демократичны. Герои, вне зависимости от расы и классовой принадлежности, могут развивать любое из двадцати семи доступных умений. Для порядка скиллы разбиты на три группы: боевые, магические и воровские. Рост персонажа в классе происходит только при условии постоянного использования и совершенствования "основных" для выбранного вами класса умений. Причем все NPC устроены по той же самой схеме, что и ваш протагонист: имеют уровни в классе, скиллы и физические параметры. Они даже способны развиваться! Учитывая эти особенности дизайна, разработчики отчаянно пытаются сбалансировать три основные группы. Ведь если воину и магу достаточно охотиться на монстров с помощью меча или магии (соответственно), вору придется долго и упорно практиковаться во взломах и грабеже.

Мир Morrowind многогранен, здесь есть место для существ любой веры и убеждений. В отличие от подавляющего большинства ролевых игр, evil-персонажи не подвергаются постыдным притеснениям вроде изъятия experience-очков или штрафного уменьшения уровня в классе. Нет, у каждого своя дорога. Но будьте любезны пройти ее до конца. NPC и монстры чутко реагируют на вашу ориентацию, приверженность к добру или злу. Каждый конкретный NPC (из тысяч!) имеет свои личные воззрения на вашу персону. В зависимости от расы, репутации, принадлежности к той или иной гильдии, а также положения в обществе и даже внешнего вида (качества вашей одежды и доспехов!) NPC общаются с героем совсем по-разному. Их настроение окрашивает диалоговый интерфейс в определенный цвет, сигнализирующий об отношении к вам в данный момент. И знаете, цвет может меняться в течение разговора! Специальная кнопка "Информация" позволит обсудить любую тему — из объединенного множества известных вам и вашему партнеру. Авторы гарантируют, что вы никогда не увидите ответ: "Мне нечего сказать вам по этому поводу".

Помимо обычных манипуляций с разными фразами, вы будете способны менять общий тон беседы. Льстивые нотки в голосе могут расположить к вам NPC, сделать его более разговорчивым, покладистым, сбавить цену на товары. С другой стороны, если вы действуете слишком неумело, собеседник проникнется к вам презрением и его мнение о вас немедленно ухудшится. Уверены в себе? Попробуйте запугать. В случае удачи NPC охотно выложит все, что знает, — но во время следующей встречи с вами будет настроен исключительно негативно. Наконец, можно просто дразниться, вызывая на дуэль. NPC составляют почти половину населения острова, и каждого из них можно замечательно отдубасить. Другое дело, как на стычку посмотрят сородичи разъяренного дуэлянта и местная стража. Хладнокровное убийство не одобряется даже в обществе темных эльфов. Еще одним поводом для драки может стать обычное воровство. Теперь все торговцы наделены честным алгоритмом line-of-sight — чтобы вы с бОльшим удовольствием воровали необходимые вещицы. Более того, авторы обещают даже квесты в стиле Thief: The Dark Project, отрицающие насилие и превозносящие спортивное мастерство вора. Ну а если провалитесь... Спросите себя: как наказать пойманного с поличным клептомана?



Пейзажисты отдыхают. В этом мире можно провести остаток жизни — вплоть до выхода The Elder Scrolls 4.

А НУ-КА ВЗДУЕМ ДРУГ ДРУЖКУ!

Ролевая игра невозможна без славной драки. Аксиома. Разработчики Morrowind стараются дать вам как можно больше поводов войти в славный клинч. В игре будет около пятнадцати всевозможных гильдий и политических сил, строго преследующих собственные интересы. Вот лишь некоторые возможные союзники или недруги: пять враждующих княжеских домов Morrowind, пять "рабочих" гильдий, fighter, mage, thief, assassin и dark brotherhood guild. Существует несколько таинственных религиозных культов и неизвестная, молниеносно распространяющаяся по острову болезнь. Этими проблемами придется заниматься. Гарантируется много крови.

Боевая и магическая система третьей TES практически не изменились. В бою используются три основных вида ударов, щит работает автоматически. Есть лишь маленькая коррекция: варьируется сила удара. Чем больше замах, тем эффективнее удар. Если не промахнетесь, конечно. Точечные удары приветствуются. Скажем, забывшему дома шлем эльфу лучше всего бить как раз по незащищенной остроухой голове.

В Features навязчиво фигурирует цифра "200". Около двух сотен видов оружия и столько же эффектов заклинаний. Спеллы получаются путем разумного смешивания элементарных эффектов, что, кстати, заметно с первого взгляда. Каждый "ингредиент" обладает уникальным видеоэффектом: они микшируются и даже "густеют", становятся визуально мощнее. Так, fireball пятидесятого уровня кажется нейтронной бомбой по сравнению со своим молодым сородичем-первоклашкой.

В БАГДАДЕ ВСЕ СПОКОЙНО

TES: Morrowind обещает стать, как минимум, самой красивой игрой серии. Авторам не приходится отвлекаться на отладку многопользовательского режима, они могут посвятить достаточно времени воплощению чаяний хардкорных поклонников. Они не торопятся, они терпеливо делают шедевр.

ПАДШИЙ АНГЕЛ

"ВАЛЬКИРИЯ" РВЕТСЯ В НЕБО

SERAPHIM
www.valkyriestudios.com/AngelHome.htm

Жанр
Шутер от третьего лица

Дата выхода
Вторая половина 2002 г.

Разработчик
Valkyrie Studios
www.valkyriestudios.com

Издатель
Не объявлен

СУТЬ
Битвы летающих существ — ангелов, демонов и падших — за доминирование над небом и миром смертных.

ОСОБЕННОСТИ
Множественные РПГ-элементы: детальное создание персонажа, начисление XP-очков и т.д. Соседство магии и техники, выражающееся в умопомрачительных конструкциях вроде летающих кораблей и "су-двадцать-седьмых", поражающих врагов молниями, мультиплейер с парой оригинальных режимов ("Защити смертных!") и хит сезона: невероятная по глубине и нелинейности сюжетная линия.

Михаил СУДАКОВ

Причем рвется самым серьезным образом. В Septerra Core, предыдущей игре Valkyrie Studios, падшие ангелы встречались, но, так сказать, явно без прицела на "Лучшую роль первого плана". Seraphim же, отойдя от концепции consolesque RPG (меткое определение, не правда ли?) в сторону action от третьего лица, окончательно потерял связь с земной твердью.

Мир по Valkyrie поделен между тремя враждующими кланами крылатых воинов: ангелами, демонами и падшими. Ангелы парят в небесах, огненной дланью выжигая зло и несправедливость: у этих гордых созданий отличные способности к левитации, весьма неплохие — к магии и очень посредственные — к самозащите. Демоны, покрытые труднопробиваемой кожей, не имеют равных в ближнем бою, но со всеми этими волшебными штучками не дружат — куда им, хвостатым. Третий клан, падшие, любящие дети и ярые защитники матушки-природы, считаются непревзойденными магами, обладающими широчайшим спектром защитных и атакующих заклинаний.

Впрочем, одними крыльями сыт не будешь. Боевые ангелы не чураются техники в том понимании, что вкладывал в это слово Леонардо Да Винчи: странные, но изящные конструкции из железа и дерева. Имеете представление? В частности, в числе "техники" называются: Mecha-Seraphim (эдакий брат-близнец роботов из Virtual On и Armored Core), летающие крейсера, псевдотанки и одноместные истребители с магическим боезапасом. Такого невообразимого нагромождения современных, футуристических, ретро и бог знает еще каких конструкций мир не видел уже давно. Впрочем, чему здесь удивляться: в списке "изученной литературы" у авторов — классическая западная, норвежская, японская, индийская и даже вавилонская мифологии.

Демон без страха и упрека. Классическая композиция.



КОНСТРУКТОР

Самая забавная деталь пропитанного духом action по самые исходники Seraphim'а заключается в следующем: процесс создания персонажа оказывается более сложным и глубоким занятием, чем в самой что ни на есть продвинутой ролевой игре. Собственно, на уникальности вашего (анти)ангела и строится большая часть игрового процесса как в одиночной игре, так и мультиплейере. Все, начиная с внешнего вида летуна (обмундирование, физиономия, крылья etc.) и заканчивая подборкой брони и оружия, доступно для кастомизации. Следовательно, игрок обязан строго придерживаться некоего баланса: наделив ангела сверхзвуковой скоростью, о мощных самонаводящихся заклинаниях-ракетах не стоит и мечтать.

Кстати, о скорости. Невзирая

на то, что Крылатые и так не самые медленные мифологические существа, создатели игры дали им дополнительную возможность ускоряться, накопив достаточное количество... маны. Несущийся не разбирая дороги ангел оставляет за собой колоритный инверсионный след, который, в частности, помогает неприятелю выследить пролетевшего за спиной летуна или, чем черт не шутит, угадать траекторию и заслать парочку файерболов прямиком в место прибытия.

Прочие заклинания не отличаются особой оригинальностью, но крайне полезны в деле истребления небесных недругов. Например, имеется вызов кошмарных существ, обрушивающихся прямо на голову сопернику, и телепортация, позволяющая в горячке битвы сразить кого-нибудь коварным Kondratius'ом, просто оказавшись за спиной неприятеля и деликатно постучав по его плечу молодецким когтем. За выполнение миссий начисляются experience-очки, которые, как и ожидалось, можно потратить на улучшение собственной физподготовки, покупку нового оружия, брони и заклинаний.

НЕРЕАЛЬНАЯ ЛИЦЕНЗИЯ

Хорошая новость такова: Seraphim использует Unreal engine и, судя по скриншотам, знаменитого имени как минимум не позорит. Модели, архитектура, спецэффекты — все на ять. И пусть последние не могут похвастаться сотнями полигонов — количество и зачастую просто недетские их размеры заставляют уважительно цокать языком и вспоминать о слабоватой в части геймплея, но умопомрачительной в области взрывов Tread Marks.

Более того — обещается стопроцентная интерактивность окружающего мира. То бишь дома, полные дрожащих от страха смертных, рушатся под натиском ракет и мечей Крылатых; мосты, нужные разве что для демонстрации фигур высшего пилотажа, исчезают в брызгах воды и каменной крошки; а из обороняющейся с помощью "зенитных установок" крепости вылетает камень за камнем. Приятно! Власть над миром смертных достигается лишь через его частичное или полное разрушение. Кстати, роль людишек в этой апокалипсической битве до поры до времени не ясна. Неужели человечеству уготовлена роль обычного статиста?

ДЕЛА ИЗДАТЕЛЬСКИЕ

Интересна позиция Valkyrie Studios касательно выхода Seraphim на Next-Gen-приставках (в болоте "console only" успело крепко увязнуть уже приличное количество хороших игр; последние жертвы — Obi-Wan, New Legends и Unholy). Здесь признают, что в Seraphim хватает "приставочных фишек" и соглашаются, что ПК не единственная платформа на свете. К тому же Unreal engine — штука разносторонняя, засветившаяся уже и на PS2, и на Dreamcast, и на Xbox, поэтому было бы глупо не выжать из этого определенную выгоду. При всем том авторы стоят на своем: Seraphim обязательно выйдет на ПК, чего бы это ни стоило студии. Если, конечно, не запретит будущий издатель, добавим мы от себя.

Здесь-то и кроется самый крупный подводный камень: ранее засветившаяся в роли публикатора Virgin дала красный свет PSX-версии, посчитав платформу мертвой. Сам по себе факт достоин всяческих похвал, но, если учесть, что это событие произошло незадолго до выхода в свет Final Fantasy 7, недальновидность отдельных воротил игрового бизнеса становится очевидной (если вы думаете, что игры для PS2 — частые гости в десятке бестселлеров, вы ни черта не знаете о текущей расстановке сил в игровом мире). А ну как спишут раньше времени со счетов и ПК?

БЕЗ СПЕШКИ

Надеяться, впрочем, надо на лучшее. От "персоналки" отвернулись далеко не все издатели, а Seraphim — слишком заметный проект, чтобы с поиском людей, которые дадут денег на выпуск игры и ее доводку до ума, возникли какие-то сложности. Тем более что команда разработчиков определенно знает чего хочет: игра делается без лишней спешки, и выход намечен аж на конец 2002 года. Тогда и посмотрим, хватит ли у "Валькирии" сил, чтобы взлететь. Должно хватить.

Прицел наведен на что-то очень далекое...



Похоже, он кричит: "В атаку! За ад, за Сатану!"



ВОТ МОЯ ДЕРЕВНЯ

SITYBUILDING — ПРОФЕССИЯ ИЛИ ДУШЕВНОЕ ЗАБОЛЕВАНИЕ?

STRONGHOLD

Жанр
Симулятор феодального поселения

Дата выхода
Сентябрь 2001 г.

Разработчик
FireFly Studios
Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

СУТЬ
Динамичнее, чем Caesar, глубже, чем Age of Empires, похоже на Castles (стыдно не знать классику) и немного на Sim ThemePark, зимой и летом нельзя скушать — догадайся, кто такой?

ОСОБЕННОСТИ
Пьянство на вверенных территориях, посевная в самом разгаре, поимка средневекового маньяка и кличка Ohm the Great, которую можно получить от собственных пейзан. Monty Python's Meaning of Life, правда, джентльмены?

Андрей ОМ

В то время как космические корабли... ну, вы знаете, что они делают... а ваш непокорный я, приходя в редакцию, встречается взглядом с ухмыляющимся во весь рот жирным плюшевым Пикачу, сидящим у Дениса на системном блоке (из-за чего оба, и Денис, и системный блок, кстати, вот уже какую неделю хворают, несмотря на 10-долларовые прививки от всего), известная своими гигантоманскими выходками компания Impressions размножается почкованием.

ЗУРАБ ЦЭ DEMENTED

Как водится в подобных случаях, утомленные бесконечными цезарями отщепенцы-"импрессионисты" не основали инвестиционную компанию, не удалились от суетного мира в высеченный в скале монастырь в окрестностях Порвоо (Финляндия) и даже не углубились в многодневный черный запой. Вместо любого из указанных достойных деяний они объявили о создании студии FireFly, которая сейчас занимается возведением симулякра феодального поселения под названием Stronghold. Проекция — изометрическая. Масштабы сооружений — циклопические. Здравствуйте, батоно Зураб Константинович, Новый год.

Здесь мне видится одна занятная возможность: представляете, Impressions расплюется наконец со своей античностью, соберется анонсировать что-нибудь этакое из жизни феодальной Европы с непременным возведением Нотр-Дама в натуральную величину, а тут на белом "Мерседесе" мимо с хохотом промчатся бывшие сотрудники, оскорбительно высунув в окно свой Stronghold и оглашая округу чарующими звуками песни "Kyle's Mom Is A Bitch".

ФОРТИФИКЕЙШН

Несмотря на то что с двух наспех нарисованных скриншотов на нас смотрит типичная AoE (или, если хотите, типичные "Казаки"), манипуляции с резиновой рамкой, кажется, не будут доминирующим развлечением. Главным фетишем у нас нынче именно замки — инфраструктура, архитектура и еще несколько "ктур" из тех, которым учат на старших курсах специализированных вузов.

Собственно процесс всегда будет начинаться с поисков идеального места для закладки первого камня, — здесь вам придется пережить немало замечательных минут просветления, когда, например, окажется, что река слишком далеко и у подданных в кранах закончилась вода, что ближайший лес вырублен подчистую и строительство столь нужной именно сейчас колокольни придется свернуть, что, в конце концов, вопреки заветам учебника истории, вас угораздило возвести свой караван-сарай в низине, а потому завоевателям, забравшимся на окрестные холмы, не остается ничего другого, как поплевывать вниз из катапульт.

А вот после того как первоначальное накопление камней, дров и железа закончится, смердам потребуется соорудить несколько пивбаров и пельменных, и тогда, по уверениям FireFly, начнется форменный — что бы вы думали?

Рынок стройматериалов близ "Речного вокзала", масштаб 1:1000. Сборная модель.



THEME PARK?!

Да, похоже на то. Смотрим: возведение паба, специализирующегося на эле Kilkenny и свиных рульках весом по полтора килограмма, вызовет немало улыбок на средневековых физиономиях, конвертирующихся в прирост показателя loaylity, в то время как постройка посреди рыночной площади пытошной (знаю, Word, знаю...) гарантирует прямо противоположный эффект. Это, понятно, довольно грубые примеры, на самом деле все собирается быть тоньше: в частности, удовлетворенные жизнью пейзане закономерно будут напиваться до неподобающего самураю скотского состояния — при этом потребление пищи и (особенно!) воды останется прежним, а вот КПД упадет вниз. Выходом из положения будет строительство в городской черте нескольких околотков, куда милицанеры будут препровождать горожан, предпочитающих возвращаться домой лежа. Ледяной душ, отрезвляющий массаж дубьем (резину изобретут много, много позднее) — и гражданин готов к сдаче норм ГТО! Во исполнение назидательных функций игра будет использовать небольшое оконце в углу "интерфейса управления"— там будут разыгрываться агитационного толка AVI-сценки с участием наших подчиненных ("Пианству — смертный бой по почкам" или там "Пятилетке — ударный труд в три года"), иллюстрирующие душевное состояние и насущные заботы крепостных.

Среди других обещанных аттракционов — наличие в замке локального Дж.Потрошителя, который гробит совсем новых подданных и приносит нам в случае своей поимки и показательной казни несколько приятных бонусов. Симптоматично, что городовые не горят желанием вязать мерзавца, и найти его можно будет почти случайно.

Здесь интересно еще вот что: наша внутриигровая кличка будет динамически изменяться в соответствии с нашим рейтингом и представлениями подданных о прекрасном. Скажем, начинали скромно как Ohm the Great, по ходу дела удостоились от черни лестного прозвища Ohm the Mad, а ушли на покой в чине какого-нибудь Ol' Dirty Bastard'a. Бывает.

Спокойно ковырять свою песочницу, возясь с микрокосмосом замка, доведется ровно до того момента, пока соперники не решат покуситься на святое. Звонят колокола. Ага, думаем мы: "Уж недаром мерзостный/ Старый альгвазил/ Мне рукою дерзостной/ Давеча грозил". Пора начинать шоу. На этом этапе многое будет зависеть от наших предыдущих деяний: подсуетились в свое время возвести три ряда стен — спокойно выгоняем на них народное ополчение и обильно орошаем гостей кипящим оливковым маслом; проковырялись в носу — получаем свирепые уличные бои с гибелью верноподданных и разрушениями всего, что нажито непосильным трудом. При всем том нападающие мало того что будут в несколько раз превосходить нас числом, так еще и намерены проявлять недюжинную смекалку, перекидывая нам через стены дохлых ишаков, зараженных сибирской язвой. Так и вижу эту сцену, словно подсмотренную девелоперами в "Летающем цирке имени товарища Монти Пайтона"...

А вот после того как первоначальное накопление камней, дров и железа закончится, смердам потребуется соорудить несколько пивбаров и пельменных...

ПАРАНОИД АНДРОИД

В ходе нашего недавнего планового коллоквиума о судьбах мира вообще и феномене Sacrifice в частности, некто Олег изрек: "Sacrifice — прекрасная, но слишком быстрая для меня игра. Здесь я не могу остановиться и осмотреться по сторонам". Ослепленный безжалостным светом истины (черт, надо бы с прописной...), я потерял остатки сознания и пришел в себя уже здесь, в больнице. Теперь я отринул греховные помыслы, перестал есть генетически модифицированные овощи, запивать текилу "Короной" и играть в аппаратно ускоренные игры — я вдруг осознал, что все последние RTS быстры, попугайно ярки и очень неглубоки. Это, конечно, если не брать в расчет другую крайность: суровый хардкор всяческих SimZeus, где можно, даже не ставя игру на паузу, уходить утром на работу, уезжать прямо оттуда в неожиданную командировку за Полярный круг и, вернувшись через три года, понимать, что игра прекрасно справляется без нас и, кажется, даже не улыбается при виде своего хозяина.

Хочется, что ли, удалиться от мира, спокойно оглядываться по сторонам, питаться сушеной саранчой и родниковой водой, отдавать приказы без истерик, заглушить, наконец, прозаком бесконечный невроз, медитировать на фортификационные сооружения и предаваться тихой просветленной радости, если вражьим ордам удалось разнести не половину любовно взращенного вот этими трудовыми руками города, а хотя бы треть.

А еще лучше — четверть.



Приятно вдохновляет возможность пяти апгрейдов даже самой завалящей башенки.



Как гласили плакаты в позднесоветских гастрономах, "мои мама и папа пьют только сок".

МОЯ — СУПЕРЧЕЛОВЕК

РАЗБОРКИ В СТАРЕНЬКОМ НЬЮ-ЙОРКЕ

FREEDOM FORCE
www.irrational.com.au/ff

Жанр
Тактическая РПГ

Дата выхода
Осень 2001 г.

Разработчик
Irrational Games Australia
www.irrational.com.au
Издатель
Crave
www.cravegames.com

СУТЬ
Тактически разыгранные разборки суперчеловеков в условиях большого города. Масса скриптовых сцен, провоцирующих на подвиги, бесчисленные строки диалогов, интервью героев популярным газетам шестидесятых.

ОСОБЕННОСТИ
Авторы гарантируют полностью разрушаемый, интерактивный городской ландшафт. Откусили кусочек дома — и кидайтесь им, как в снежки. Стройте баррикады из лимузинов. Используйте крышки от канализационных люков как щиты, а пожарные краны как дубинки. Прелесть!

Александр ВЕРШИНИН

Интересная получается история. Мы уже успели оплакать любезную нашему сердцу пару Looking Glass/Irrational Games, а последние, оказывается, живы! Фирма на время ушла на дно и теперь всплывает, причем в Австралии и с новым проектом на борту. Господа, встречайте в ближайшем морском порту Irrational Games Australia и Freedom Force, ее свеженькую тактическую РПГ-задумку.

Среди зачинщиков антиподного отделения Irrational (System Shock 2) числится и наш старый знакомый Кен Левайн (Ken Levine) — что уже хорошо. Некоторые курилки не пропали. Даже больше. Они ни в коем случае не собираются покидать ролевой рынок. Чтобы Interplay с ее Fallout Tactics не было скучно в бесспорной жанровой монополии, Irrational решила составить закоренелым постапокалиптикам некоторую конкуренцию.

ХИИИИИИ-МЭН!

Все вы помните прокатившийся недавно по стране суперпровал года "Люди-Икс" (X-Men). Freedom Force как раз о том же. Точнее, главными действующими лицами проекта станут подозрительно похожие на героев злополучного блокбастера сверхгерои и сверхантигерои. Миссия за миссией они будут противодействовать друг дружке, сталкиваясь титановыми лбами, летая между небоскребами и, разумеется, безостановочно швыряясь направо и налево молниями.

Игра находится в разработке чуть больше полугода, и авторы уже позволили себе кое-что рассказать. В духе самых лучших комиксных традиций дело происходит в Нью-Йорке. 1963 год — со всеми милыми атрибутами того времени. Разработчики самоотверженно взялись более или менее точно (помните, тогда не было спутниковой фотосъемки!) воспроизвести реальный облик тогдашнего города контрастов. То есть все самые важные достопримечательности "Большого яблока" окажутся на месте: статуя Свободы, Empire State Building, знаменитый своей неспокойной криминальной обстановкой Центральный парк. В общем, есть где разгуляться человеку неординарному.

А речь пойдет как раз о них, родимых. Дело в том, что до нашей планеты наконец-то добралась раса злющих инопланетян, убивающих свободное время разрушением цивилизаций. К счастью для Земли, инопланепарни попались довольно ленивые, пачкать конечности в черноземе не желающие. Да и зачем, когда есть Energy X? Замечательная универсальная эссенция, амброзия злых богов. Она превращает самых обычных людей в суперхьюманов, обеспечивая последним разнообразные могущественные способности. Наделяя волшебной Energy X самых недобрых людей планеты, любопытные Чужие с интересом наблюдают, как мир разваливается под градом ударов суперзлодеев.

К счастью для всех нас, даже среди очень отрицательных персонажей всегда найдется инакомыслящий. Сей повстанец, рассовав по карманам лошадиную дозу Икс-снадобья, отправляется на Землю — делать свою команду героев. Естественно, его сбивают по дороге, Energy X выпадает из загаш-

Я всегда мечтал о ходячей микроволновке. Чтобы не я к ней с тарелкой, а она ко мне.





Персонаж в духе Мела Гибсона. Даже в треуголке. Интересно, а у него есть выводок супердетишек?

ника и спонтанно рассасывается над городом Нью-Йорком. Теперь отважному вольтерьянцу (то есть вам) придется изрядно попотеть в попытке подружиться и втянуть в свою компанию почитателей добрых дел как можно больше случайных обладателей сверхъестественных способностей.

ЯДЕРНАЯ ЗИМА В ГОРОДЕ

Сюжетная подоплека такого рода идеальна для появления законченных психо-злодеев и странноватых сверхгероев. Случайная выборка положительных парней предоставляет в наше распоряжение набор классически мощных персонажей, не чурающихся помимо всего прочего неприятных слабостей. Некоторые герои на дух не переносят друг друга, иные слишком пекутся о своих помощниках-подручных, третьи имеют специфические уязвимые места. Все это придется неизменно учитывать как при компоновке команды, так и непосредственно в бою.

Поскольку Irrational делает первую в истории ПК классическую комикс-игру, здесь склоняются к крайне знакомому набору специальных умений. Так, The Inferno повелевает огнем и швыряется fireball'ами; Atomic Winter, бывший советский шпион, замораживает все в округе; The Ant ловко карабкается по стенам и не боится падать с большой высоты благодаря своему прорезиненному туловищу; The Bullet умеет бегать быстрее 500 км/ч и обожает вытаскивать гражданских из-под обрушивающихся зданий; Minuteman исключительно патриотичен, ловко орудует своей перчаткой из титана и питает слабость к своему приятелю Liberty Lad'y. Вот такая дружба!

Все вы помните прокатившийся недавно по стране суперпровал года "Люди-Икс" (X-Men). Freedom Force как раз о том же.

Героев обещают не так много — и все они, кроме вашего карманного инопланетянина, будут обладать фиксированным набором умений и уникальными характерами. В соответствии со своими привычками члены команды будут на автомате, выйдя из повиновения, срываться, чтобы спасти застрявшую на дереве кошечку или летящую в лобовое стекло автомобиля стрекозку. Словом, полные психи — хотя и могут прошибать насквозь небоскребы.

Да. Полная и подавляющая разрушаемость урбанистического ландшафта является еще одной визитной карточкой Freedom Force. Супермены, как это хорошо известно, не стесняются в средствах. Если надо, подхватывают ближайший автобус и опускают его на голову злодея. Или пробивают высотку так, чтобы она обрушилась, а затем швыряются ее кусочками. Или фехтуют на фонарных столбах. Игроку гарантируются все прелести суперменской жизни в полном объеме. И возможность разрушать старый добрый Нью-Йорк до тех пор, пока мэр города не пройдется на ушах по Уолл-Стрит.

А Я — БЭТ-ДЕВОЧКА!

Дальнейшие пояснения предназначены для тех, кто до сих пор не понял, почему Freedom Force упорно называют странным словосочетанием "тактическая РПГ". Во-первых, там много диалогов и крепкий сюжет. Конечно, подобное случается и со стратегиями (вроде StarCraft), но не часто. Во-вторых, борьба с врагами ведется силами крохотной партии, четырьмя или пятью суперхлопцами. Сложный AI позволяет отдавать комплексные команды, а система пауз а-ля Baldur's Gate разрешает в любой момент остановить идущее в реальном времени побоище с тем, чтобы проанализировать ситуацию и как следует продумать траекторию падения вооон того небоскреба.

Помимо этих совершенно неубедительных козырей, наши новые австралийцы гарантируют наличие сложной "ролевой" системы характеристик персонажей. Уровней как таковых не будет — зато обещается море XP-очков, распределяемых между физическими характеристиками и специальными умениями героев. Время от времени у вас будет появляться возможность подарить своему подопечному новый каучуковый шлем или перепончатые крылья. Лети, птаха!

Разработчики решили не усложнять собственную жизнь воплощением мифа о "нелинейности". Нас ожидают около трех десятков чудесных, по самое нехочу заскриптованных заданий. Движок полигональный, с изометрическим видом. Что еще вы хотели спросить, но не смогли докричаться? Ах, скриншоты. Их нет — только авторские скетчи и рассказы о глобальных разрушениях в Нью-Йорке — в стиле бешеной белки по имени Годзилла. Любят австралийцы этот город. И японцы тоже. И мы с вами. В ближайшем будущем.

Бойтесь афроамериканцев с золотыми молотками. Город контрастов может повредить вашему здоровью.



ТАКИ ДА!

САКЭ БЕЗ СУСИ — ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР

TAKEDA

Жанр
RTS

Дата выхода
Как только обнаружится издатель

Разработчик
Magitech Corporation
www.ezgame.com

Издатель
Разыскивается "Интерполом"

СУТЬ
Shogun 2D. Почти фанатская тотальная конверсия.

ОСОБЕННОСТИ
Четырехступенчатый восьмицилиндровый самообучающийся AI. Тактика, в арсенале которой — обманные отступления. Нечеловеческой силы баланс, обусловленный всего пятью доступными родами войск.

Андрей ОМ

В годину, когда роллы-нигири с полосатым пресноводным угрем ежедневно подаются в составе комплексного обеда трудящим мебельной фабрики имени Анастаса Ивановича Микояна, когда вместо "влесуродиласьелочки" отечественные дети на утренниках декламируют "Хагакурэ", когда покемоны просочились на национальный телеканал, когда чебуречные прогорают под натиском сусибаров, когда даже второгодники знают, куда ведет Путь самурая, а псы-призраки с катанами под мышкой читают на крышах рэп голосом RZA (произносится как Ризза), так вот, в это самое время...

СЕВЕРОАМЕРИКАНСКИЙ НИНДЗЯ

Анонс двухмерного клона Shogun (а Takeda именно таков), который в любых других обстоятельствах был бы патетично выведен нами поутру к подножию Фудзи и торжественно оскоплен под сенью отцветшей сакуры, сегодня не вызывает даже икоты. Ну а что, что тут такого, друзья? Хромированные пятисотдолларовые видеокарты даже в эпоху сурового технического прогресса есть не у всех, а поиграть в "исторически достоверную RTS из жизни феодальной Японии" хочет, понятное дело, каждый уважающий себя юный джедай. Поэтому лично у меня нет никаких сомнений в том, что беспризорные девелоперы Magitech, обитающие в Канаде (чья экономика, как известно, на 75 процентов базируется на Терренсе и Филиппе), на пенной волне япономании быстренько обретут издателя в галстуке Hermes и костюме от Brioni, купят своему Кармаку "Феррари" и съездят-таки в турпоездку в Японию.



Что-то подсказывает мне, что трупы, как в WarCraft, будут быстро превращаться в скелетики и исчезать в разреженном воздухе.

ВИД НА БИТВУ С ВЫСОТЫ

В общем, мы опять в седле, вокруг царит сплошное средневековье (Сенгоку, Век Раздора, очень смутное время), по границам родной провинции Каи, щелкая зубами, тучами хмуро ходят вражеские феодалы, а мерзавец-денщик недокручивает роллы и кладет туда, внук порока и подлости, осьминожьи щупальца не самой первой свежести. Денщика, понятно, полагается пороть, феодалов — жестоко давить, а страну — объединять под своим игом... гм... диктатом закона.

Карта ни за какие коврижки не будет крутиться по правой кнопке мыши, вместо этого показывая нам Age of Empires с интенсивным национальным колоритом и бегущими над полем брани облаками, — это, кажется, единственное заметное невооруженным глазом радикальное отличие от Shogun. Все остальное сидит на своих местах и посылает поздравительные телеграммы в Лондон по адресу info@creative-assembly.co.uk: отрисованные по историческим документам реальные замки, многотысячные толпы юнитов, непринужденно исполняющие по нашему велению любой сложности формации, режим Historical Battle, командование на уровне взводов, дипломатия с макроэкономикой и маячащая на горизонте единая и неделимая Япония под флагом г-на Такеды.

Та задушевность, с которой авторы говорят о таких "революционных" вещах, как отсутствие ресурсов и полное сосредоточение на тактической составляющей, могли бы умилять, если бы не страшное подозрение — а ну как прыскают в кулачок, пытаясь погреться в лучах олегмихалычевой славы!.. Вот вам смешно, а дорогаяредакция до сих пор ежедневно получает вагоны истеричных писем в тональности "доколе?!" от людей, бьющихся головой в знаменитый материал об AoK: Conquerors и присылающих нам клочья от разорванных на груди тельняшек.

УМЪ

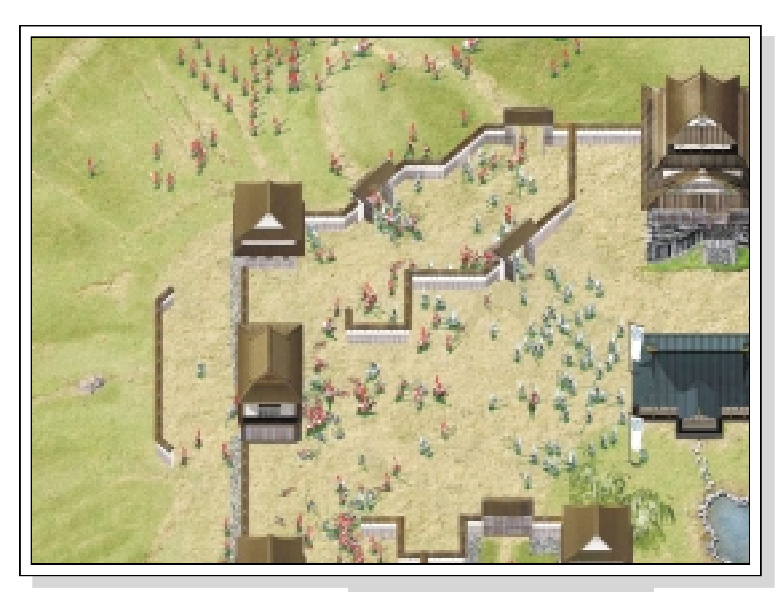
В то время как графический движок, отделавшись от потенциальных потребителей перистыми облаками, уходит в подсобку играть в домино, под свет софитов выскакивает, я цитирую, "четырехступенчатая система искусственного интеллекта". Мы вынимаем из специального портативного холодильника дежурный тухлый помидор, и здесь наше внимание приковывает такой пункт в меню, как fake retreat.

Фальшивое отступление, а? Это серьезно. Элементарный тактический маневр, за которым не нужно лезть в ПСС Сунь-Цзы, ни разу на моей памяти не был замечен разработчиками (массовых игр, надо добавить. В далеких от народа варгеймах еще и не такое творится). Далее следуют совсем уж сладкие обещания: так, уверяют, что более одного раза однинаковая тактика не пройдет — компьютер будет пресекать "раши" на корню, благо, войск будет всего пять типоразмеров и отточить их баланс под силу даже людям с откровенно ацефальскими способностями. Другое дело, что про адаптативную тактику ИИ мы слышали уже не раз и что из всего этого в итоге выходило, вы легко можете узнать, пролистав нашу подшивку за полтора-два последних года.

В общем, мы опять в седле, вокруг царит сплошное средневековье (Сенгоку, Век Раздора, очень смутное время), по границам родной провинции Каи, щелкая зубами, тучами хмуро ходят вражеские феодалы…



В точности такой вид, друзья, открывается сразу при вылете из "Шереметьево" в сторону канадской границы.



Городские бьют деревенских на открытой дискотеке близ ДК работников Меча-и-Макивары.

Нет смысла бросать все войска в основную битву: несколько отрядов можно рассеять по лесам и отдать им приказ сгруппироваться в ожидании приказов в окрестностях вражеской штаб-квартиры. А иногда будет проще с помощью мобильных соединений заманить кавалерию соперника в лес, где та благополучно завязнет и почти безропотно огребет от нас по самое не балуйся, — твори, обращается к нам игра шершавым языком советского плаката, выдумывай, пробуй!

ШАОЛИНЬ-СТАЙЛ

Оставим за кадром всякие благоглупости вроде набирающихся опыта офицеров и таких фраз из пресс-релиза, как "карты местности не только отлично детализированы, не только реалистично выглядят, но и, подумать только, непосредственно влияют на геймплей!". Чур меня. В сухом остатке мы, похоже, имеем продукцию, идеологически сходную с нетленной классикой вроде DOOM 2D, о которой Ал-др Металлургический в прошлом номере как есть все сказал. То есть кто-то играл в Shogun, рвал на себе волосы и кричал: "Что ж вы наворотили, гады, ВСЕ БЫЛО НЕ ТАК! Ужо я вам!..", после чего открыл MS C++ Editor (или чем там принято пользоваться в таких случаях?) и начал делать ТАК, КАК НАДО.

Получается из подобного или редкостное govnero, или натуральные шедевры. Бинарность, однако.

P.S. Не желая отдавать канадским выскочкам вкусный кусок айсу-куриму модной японской псевдодокументальности, EA анонсирует Shogun: Total War Warlord Edition. Рекламная кампания проходит под невысказанным, но подразумевающимся слоганом "Заплатите нам, пожалуйста, второй раз денег за то же самое, что покупали полгода назад, а то в наших гаражах заканчиваются Porsche". В наличии ровно одна новая кампания (зато против монголов), шесть свежих юнитов, в числе которых дрессированные военно-полевые ниндзя, и пара-тройка новых сооружений, в одном из которых (Strategy School) деканом будет работать лично Сунь-Цзы.

Наличие в коробке концептуального нижнего белья и эксклюзивных картинок для раскрашивания (или наоборот?) совершенно исключено.

МАМА ЗУЗУ

СТОПРОЦЕНТНО КОЛУМБИЙСКИЙ

TROPICO
www.poptop.com/Tropico.htm

Жанр
Градостроительный симулятор

Дата выхода
Март 2001 г.

Разработчик
PopTop Software
www.poptop.com

Издатель
Take Two
www.taketwo.com

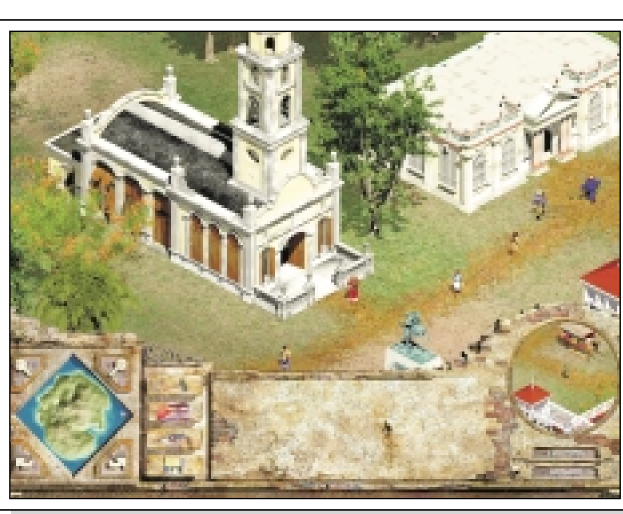
СУТЬ
Sim-банановая республика с латиноамериканским колорритом, залихватской йо-хо-хой и бутылкой рома в одной руке и АК-47 в другой.

ОСОБЕННОСТИ
Диктатор с недержанием обсценной лексики, преподавание вуду в МГУ, борделье-рос для низших чинов, торговое эмбарго со стороны США, господа Каддафи, Арафат и Хуссейн — наши лучшие друзья. Добро пожаловать в международный клуб стран-изгоев!

Андрей ОМ



Как никогда близка к осуществлению светлая мечта юности вашего специального корреспондента — разъезжать на открытом “Хаммере” под пальмами и постреливать из инкрустированного слоновой костью и драгоценными каменьями именного АК-47 по невинным жирным попугаям, поминутно прикладываясь к фляге с “Баккарди” (без кока-колы!).





Медный всадник явно приехал по культурному обмену имени Патриса Лумумбы.

ФИДЕЛЬ

Всякое отступление от двух твердокаменно-железобетонных RTS-канонов “Чтоб все как в жЫзни!” и “Я хочу стать космонавтом” приветствуется нами стоя и с горячими слезами на очах, под музыку генерала Александрова на слова гражданина Нострадамуса: “Кабан с леопардом в неистовых схватках/ На Марсовом поле встречают восход,/ Орлиные крылья близ Солнца так ярки,/ Орла леопард, как Спасителя, ждёт”. Здесь все в полном шоколаде: заплесневелые каноны тесны Tropico в плечах и не сходятся на животе.

Смотрим: вокруг нас типичная банановая республика (Куба, как известно, рядом, хотя этого названия никто вслух не произносит), на дворе безмятежные шестидесятые, а за многие тысячи километров отсюда Никита Сергеич, по недоразумению путая абстракционистов с педерастами, лично садится за рычаги бульдозера, чтобы с помпой закрыть художественную выставку. PopTop в полном составе выдвигалась на вакации в район Карибов, заказывала наложенным платежом десятки килограммов путеводителей и отсматривала часы кинохроники, где команданте Фидель, смоля сигару за сигарой, грозит мировому империализму матерью загадочного Kuz'ma.

Все это не проходит для игры даром.

УГАР

Начинается непосредственно с меню: заставка ведет нас к рабочему месту через дверь с надписью “El Presidente”. Охранники приветственно машут изделиями сеньора Калашникофф, а за кадром играет столь потрясающий latin, что скоропостижная смерть от зависти настигает не только облезлых мурзилок вроде риккимартина и энрикеиглесиаса, но и великих Up, Bustle & Out (лейбл Ninja Tune).

Задаем параметры для игры — положение над уровнем моря, влажность, температуру, озеленение — и начинаем потихоньку скучать. Однако в этот самый момент игра предлагает нам выбрать alter ego из пары десятков досье...

ДААА, КОЛЛЕГИ!..

Среди чудовищных звероподобных физиономий, заросших черными бородами по самые глаза, приятно выделяются два самых кошмарных отморозка: первый, судя по записи в досье, в молодости практиковал вудуизм, а второй, больше всего похожий на сутенера, сюрприз-сюрприз, закончил Moscow State University. Философский факультет, не иначе. Здесь же выбираем способ, посредством которого предпочтенный нами эль-президенте с внешностью вырожденца со стажем пришел к власти: в меню (сам видел!) присутствуют такие заманчивые опции, как “коммунистическое восстание” и “антикоммунистический мятеж”, а также “при помо-

щи КГБ/ЦРУ". Вы будете глумиться, но там есть даже такая смешная вещь, как "избрание всенародным голосованием"!

Финальная стадия генерации карманного диктатора — special abilities. Дорогая редакция, мы очумеваем. Клептомания, алкоголизм, произвольное пускание ветров и другие замечательные душевные качества. На первом месте в хит-параде наших симпатий с большим отрывом находится специальное душевное расстройство, при котором пациент постоянно и немотивированно ругается последними словами. Больной, однако, при этом не только гарантированно является душой любой мужской компании, но и проходит по доходным частям государственного бюджета. Элементарно, Уотсон: можно продавать иностранным журналистам аккредитацию на церемонию обращения президента к народу.

МАНДЕЛУ В ГЕНСЕКИ

Богатство возможностей — вот ключевые слова. Только от нас зависит, во что превратится подотчетный остров через десять лет: царство нелегального алкоголя с плантациями сахарного тростника? курорт Варадеро, усеянный казино и отелями с толпами толстомордых туристов? сырьевой придаток Советского Союза с военными базами и нефтяными вышками?.. Не будет только баловства с плантациями растения кока (как мне жаловались осенью в Лондоне сотрудники PopTop, G.O.D. такого не одобрит). В остальном же лимитов нет, как нет и (наконец-то!) богомерзких миссий и четко продекларированной цели — здесь Tropico обнаруживает черты некоторого родоплеменного сходства с SimCity, откуда, как вы знаете, в конечном счете и растут ноги всех современных ситибилдинг-симуляторов.

Тут, конечно, самое время рассказать о 40 разновидностях профессий, отдельные из которых модифицируются в зависимости от пола носителя, и полусотне параметров, из которых строится личность каждого островитянина, но этого не будет — у нас с вами есть куда более интересные темы для беседы. Вот, например, подданные — вечно норовят понарушать беспорядки и покуситься на святое, i.e. вертикаль исполнительной власти. Понятно, идеальным решением проблемы будет легкий геноцид в исполнении верных дататуташхия, но здесь есть свои

Смотрим: вокруг нас типичная банановая республика (Куба, как известно, рядом, хотя этого названия никто вслух не произносит), на дворе безмятежные шестидесятые, а за многие тысячи километров Никита Сергеич, по недоразумению путая абстракционистов с педерастами, лично садится за рычаги бульдозера, чтобы с помпой закрыть художественную выставку.

минусы: остров маленький, население не превышает пятисот человек, все друг другу родственники (игра следит за такими вещами и при клике на каждого аборигена покажет нам всю его родословную вплоть до пятиюродных дедушек по материнской линии), а харизма эль-президенте не так неоспорима, чтобы из-за этой вонючки гробить близких людей.

Нет, друзья, PopTop, этот Володя Ульянов наших дней, предлагает нам пойти другим путем: можно, например, отследить особо яростных чегеварниспровергателей и отправить к ним расстрельную команду. Однако, если акция вызовет много шума, мы получим вместо одного диссидента дюжину фанатичных экстремистов, членов семьи убиенного.

Решать подобные вопросы можно будет и на более высоком уровне: в частности, народец падок на пивные фестивали и прочие дискотеки, поэтому не следует скупиться на подобное вложение денег. Возникла проблема с армией, которая заскучала, здоровается без должного почтения, косит налитыми кровью глазами и сплевывает нам на сандалии, — строим пару-тройку недорогих борделей для низших чинов. Разбубнилась оппозиционная пресса — прикрываем ее к сами понимаете какой бабушке (или покупаем редакторов — эффект тот же) и обрушиваем на вялые мозги граждан молот разудалой государственной пропаганды.

ET CETERA, ET CETERA

Информации, господа, у меня еще на несколько увесистых томов. Возможно, мы с вами устроим некий Tropico-хэппенинг на нашем свежевозрожденном сайте — я ведь еще даже не рассказал о такой чудесной вещи, как шантаж Соединенных Штатов постоянными угрозами разместить на своей территории советскую военную базу. Это раз. Также вы ни полслова не услышали о новой концепции градостроительного интерфейса: в игре не будет бесконечных выскакивающих окон, вместо этого вся информация будет отображаться в виде цветных диаграмм прямо на карте — сделали максимальное удаление, начали смотреть. Вот, к примеру, наложили на ландшафт схему озеленения, схему плотности населения, схему собираемости налогов — и все это на одном экране. Это два. И т.д.

В общем, "Закрою глаза и вижу —/Все вокруг такие амигос". Один из родоначальников PopTop Фил Штейнмейер (Phil Steinmeyer), главный дизайнер и идеолог Tropico, за банкой Diet Coke задушевно говорил мне вот что: "Можно провести за этой игрой недели, ничего не делая, просто наблюдая, — это настоящая магия повседневной жизни, гарантирую, вы не сможете оторваться. Пресс-демо?.. Конечно, что за вопрос! Обратитесь к представителю Take Two в России, скажите — от меня... Что значит "нет представителя"?! Безобразие".

От каждого по способностям, каждому по труду: соцреалистический дровосек соседствует с буржуазной мадам нетяжелого поведения.



КАРТЫ, КОСМОС, ДВА СКИЛЛА

НЕЗАВИСИМЫЕ ПРОДОЛЖАЮТ И УЖ ТОЧНО НЕ ПРОИГРЫВАЮТ

Фестиваль независимых игр (Independent Games Festival), проводимый в рамках ежегодной Конференции разработчиков игр (Game Developers Conference), которая на этот раз пройдет 20-24 марта, не изменив, впрочем, своего местожительства — это по-прежнему Сан-Хосе, Калифорния, Североамериканские Соединенные Штаты, привлекает наше внимание не впервые. В третий раз, если быть точным, то есть с самого своего рождения.

Антон ИСУПОВ

Хотя до завершения конкурса независимых игроделов, а значит, и выявления победителей пока еще далеко, повод для этой заметки все же есть: в самом конце 2000-го жюри Фестиваля поименно назвало игры, которые допущены до финала. Десять названий, за которыми стоят десять коллективов, делающих свое нелегкое дело исключительно на свой страх и риск, не привлекая ни копейки спонсорских или издательских денег. Давайте попробуем хотя бы предварительно, насколько позволяет новостной формат, разобраться, кто есть кто на IGF 2001.

ARCHMAGE: STABAT MATER

РПГ
Mari Telecommunications
www.stabatmater.com

Новая инкарнация старинного текстового Archmage, теперь в 3D. И жанр другой. Нынче это настоящая ролевая. Герои, NPC, монстры, подземелья, спеллы, скиллы... Все как положено суровым жанром. Уровни, кстати, при создании новой игры генерируются случайным образом — стало быть, кому-то может захотеться пройти игру во второй раз. Но захочется ли... Графика оставляет, мягко говоря, странное впечатление. Таких угловатых торсов и рубленой явно тупым топором мускулатуры давненько не было наших экранах. И все "в мыле". Хотя, может, это только на скриншотах... Мощный многопользовательский режим — это хорошо. Встроенная система распознавания голоса — забавно. Еще авторы хвастаются тем, что, дескать, тела монстров "фрагментированы", то есть если вы ударите негодяя, скажем, по ноге, голова у него не отвалится. Более того, он даже не умрет, а ответит вам здоровой ногой. Но, скажите на милость, разве сегодня это доблесть? Вот и я так думаю...

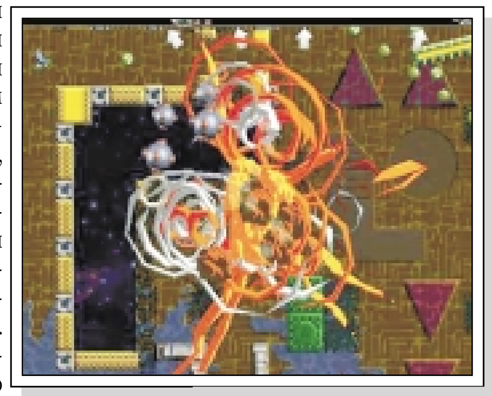


Archmage: Stabat Mater. Какой славный нгандонский человек! Не узнаете? Это же вы!

CHASE ACE 2

Аркада
Space Time Foam
www.chaseace.com

Chase Ace перестала быть игрой. И стала серией игр. Авторы сообщают нам об этом с гордостью. Классическая аркада,



Chase Ace 2. Ух-х-х-х! И так всю игру.

выполненная в очень веселом, ярком и слегка аляповатом стиле. Ураганный геймплей, спецэффекты, уйма оружия, уровней и различного рода объектов на этих уровнях — что еще нужно аркаде? Вражеский AI? Говорят, есть. Ну а если нет — всегда можно сгонять партейку по сети. А если добавить про соответствующую музыку, возможность сплитскрина и несколько игровых режимов... В общем, тоже развлечение.

HARDWOOD SPADES

Карточная игра
Silver Creek Entertainment
www.hardwoodspades.com

Карты. Просто карты. О геймплее, понятно, говорить не приходится. Каким окажется AI, тоже трудно сказать. Но несомненно одно: карточные игры от "Серебристого ручья" красивы. На дизайн, на прорисовку там времени не жалеют. Весьма дружественный интерфейс, возможность выбрать себе портрет по своему извращенному вкусу (мелочь, конечно), вольности с



Hardwood Spades.
Сколько взяток закажете, сэ-э-эр?

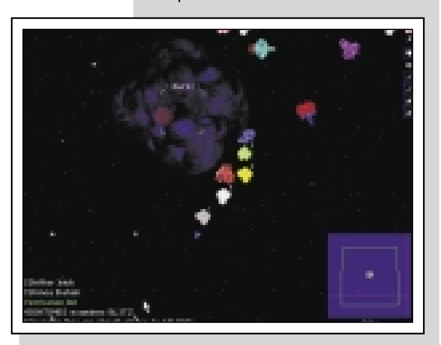
цветовыми настройками — все это создает приятное впечатление. В общем, игра для отдыха. Запускается, как только ушел начальник, и выключается за секунду до его прибытия. И по сети можно сыграть, конечно. Кстати, вы можете оценить уровень разработчика по его предыдущему продукту Hardwood Hearts, который доступен всем и каждому на нашем диске в разделе “Shareware-игры”.

HOSTILE SPACE

Космическая стратегия с элементами РПГ
Interadventure
www.interadventure.com

Вы когда-нибудь видели, чтобы в суровых космических баталиях применялись... заклинания? Так вот, получите. Теперь это, правда, называется псионикой. Любой продвинутый HS-игрок — обязательно псионик. Впрочем, если присмотреться, шаман шаманом!

Hostile Space.
В космосе, как нас учат классики Попов-и-Белобров, ни черта не видно. А еще там страшно. Вам это подтвердит любая жена астронавта.



Игра живет в довольно обширном онлайновом мире. Заходите, садитесь в собственный космолет и играете. Можете поискать в необъятных черных просторах чего-нибудь эдакого. Например, залежи сокровищ. Можете сразиться с таким же искателем приключений. Можете подписать с ним пакт о ненападении и вместе творить великие космические дела. К вашим услугам куча оружия и... э-э-э... заклипси-наний.

IRONSQUAD

RTS/Action
Gigantic Games
www.giganticgames.com

А тут вам определенно понадобится компания. Потому как IronSquad рассчитана аж на 32 игроков (16 на 16). Можно, конечно, и меньше, но авторы утверждают, что весь кайф — в большой заварушке. Самой большой. Как такое насилие стерпят наши хлипкие компьютеры — одному Радовскому известно. На скриншотах отчетливо просматриваются цифры порядка 10-12 fps, а ведь тестировали явно не на 486-х машинах. Что же касается самой игры... Здесь все как всегда: “масса разнообразнейшего наисовременнейшего оружия и машин, открытые баталии, уличные бои...” Авторы обещают, что игра станет для нас наркотиком. Хорошо хоть не сексом и не рок-н-роллом.

IronSquad.
На тесных улочках негде развернуться даже простому БТРу.



SABREWING

Action
Wild Tangent
www.sabrewing3d.com

“SabreWing поселит в сети дух межзвездной войны. Стань участником грандиозной эпической борьбы цивилизаций. Ты со своим отрядом должен вступить в бой с вражеской армадой и победить!.. Для защиты своих кораблей и уничтожения вражеских тебе потребуется каждая крупица опыта, все резервы ума, вся твоя бесконечная отвага!”

SabreWing.
Этот металлолом спасет галактику. Если вы ему



Это не я придумал. Так зазывают страждущих игроков ребята из Wild Tangent. В общем, вам предлагается принять участие в очередных звездных войнах. В качестве аргументов приводятся разнообразные ланд... пардон, спейсшафты, море всякого оружия (бог мой, сколько раз я написал эти слова!) и, конечно, Великая Мечта Человечества, которую суждено осуществить именно вам. (Забавно: в минимальных системных требованиях указаны 4 (четыре) “метра” RAM. А вот рекомендуется — от 96-ти. Может, опечатка?..)



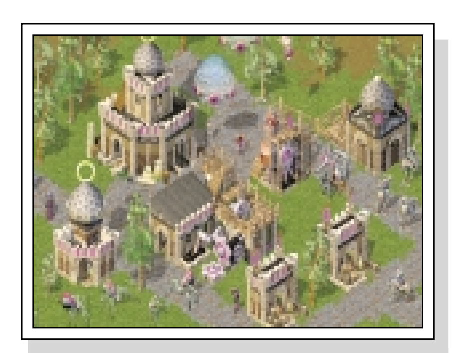
Shattered Galaxy.
Тяжкое дело — борьба за независимость. Приходится заниматься такими вот мелочами.

SHATTERED GALAXY

RTS/RPG
Nexon
www.nexon.net

Еще одна Галактика, Войной Расколотая. Только вот объединять никого не надо. А надо просто воевать. Расширять свои владения, терраформировать их, зарабатывать ресурсы, развивать науку и снова воевать, расширять владения... Но в начале вы — житель далекой планеты, тяжко стонущей под непосильным инопланетным игом. Измученный люд доходит до точки кипения, поднимает голову, и... В итоге вашими врагами становятся ВСЕ галактические расы. Что ж, аппетит приходит во время еды.

А вот и РПГ-черта: у вас имеются четыре параметра, которые вы развиваете по мере сил, — это тактика, уровень образования, влиятельность (отчего-то определяет здоровье солдат) и “техногенность”. Последняя отвечает за вашу способность разрабатывать юниты специально для боевых операций. И никак иначе.



Strifeshadow.
Эти пестрые пауки отнюдь не травоядны. А ведь за краем экрана их целая толпа! Начинайте бояться уже сегодня.

STRIFESHADOW

Многопользовательская RTS
Ethermoon Entertainment
www.ethermoon.com

Мрачный фэнтезийный мир, три враждующие расы, победить может только одна... Со щитом или на катафалке... Вам это ничего не напоминает?

На самом деле, Strifeshadow — развернутая RTS со всеми “примочками”. Вам придется быть и тактиком, и стратегом, и полевым командиром, и даже экономистом. И, разумеется, магом — обширную систему заклинаний еще необходимо освоить. Без этого лезть в пекло настоятельно не рекомендуется. Времени и ресурсов перманентно не хватает, враги неисчислимы в количестве, хитры и коварны до безобразия. Создатели игры обещают разноплановость ведения боя: вы сможете пойти на противника в лобовую атаку, окружить его или сделать вид, что сбегаете. Разумеется, со вкусом обустроив ему удобную ловушку. Сыграть вы можете за одну из трех присутствующих в игре народностей: Проклятых (The Accursed), Темных Эльфов (Dark Elves) и... Имя третьей расы авторы держат в строжайшем секрете. Смешные. Наверное, оно столь же жизнерадостное, как и его придумщики.

TAKEDA

RTS
Magitech Corporation
www.ezgame.com

Феодальная Япония, непрекращающиеся междоусобицы, самураи, сёгуны, ниндзя... Нет, так дело не пойдет! Страну надо срочно объединять. И этим займетесь вы, непревзойденный полководец Такеда Синген (Takeda Shingen). Клин, как известно, вышибают клином. Лучшее средство от войны — еще одна война, только более другая. Кто не с нами, тот против нас. Наглые враги будут разбиты и пешком отправятся на свалку истории.

Но если серьезно, ваша задача все-таки состоит, как ни странно, в повышении благосостояния и престижа родного заведения. Чем лучше вы руководите, тем больше ваших студентов распределяются в приличные места, принося вам денежку и всеобщее уважение.

Takeda представляет собой классическую RTS, основанную на реальных событиях. В вашем распоряжении три игровых режима: сражение в реальном времени, воссоздающее одну из неисчислимых битв, имевших место быть на древнеяпонской территории; драчка двумя такедами друг против друга (так сказать, мультиплейер) и, конечно же, кампания со связным сюжетом, отражающим события из жизни реально существовавшего в 16 веке японского феодала. С течением кампании ваша репутация растет, равно как и экономический статус. Да, и самое интересное: у игры будут разные концовки. (Кстати, где-то поблизости Андрей Ом посвятил этой игре целый разворот — а это что-нибудь да значит, верно?)



Takeda.
Средневековый японский феодал явно не прочь взять врага на испуг.

VIRTUAL U

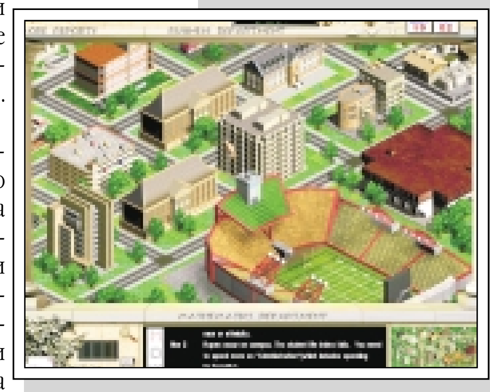
Симулятор
Enlight Software
www.virtual–u.org

Вы когда-нибудь учились в университете? Ну или хотя бы в колледже? Если да, то вспомните свою нежную любовь к руководству вуза, после чего немедленно садитесь играть в Virtual U. Потому что это симулятор. Управления. Университетом.

Все в ваших руках! Мечты сбываются: вы можете уволить особо ненавистного замдекана, назначить его студентом первого курса и НИ ЗА ЧТО НЕ ДАТЬ ему допуск на переэкзаменовку, а затем подслушать разговор в туалете и в ключевой момент произнести заветное “и не дам”! Вы можете... Ой. Много чего.

Но если серьезно, то ваша задача все-таки состоит, как ни странно, в повышении благосостояния и престижа родного заведения. Чем лучше вы руководите, тем больше ваших студентов распределяются в приличные места, принося вам денежку и всеобщее уважение. Вы можете выбрать любой из десятка стандартных сценариев развития или даже придумать свой собственный. Авторы утверждают, что создали “карикатуру на реальную жизнь вуза, основанную на реальных же концептуальных структурах и данных”, и божатся, что игра будет смешной. Верю.

Ну вот и все. Десять конкурсантов, вложивших в свои детища душу. Просто десять игр. Будем надеяться, хороших игр. Кто получит главный приз Фестиваля, носящий теперь имя Шемуса Макнэлли? Мрачный Stabat Mater или цветастый спинномозговой Chase Ace 2? Или кровавая эпопея о суровых буднях великого самурая? А может, простенькая по сути, но безупречная по исполнению Hardwood Spades? А вот приз зрительских симпатий лично я уже сегодня отдал бы виртуальному университету — уж очень нравится идея. Что ж, поглядим...



Virtual U.
В приличном университете должно быть все. Даже футбольный стадион.

CONFLICT: DESERT STORM

www.sci.co.uk/Products/desertstorm/desertstorm.htm

Жанр
Squad-based action

Дата выхода
2002 г.

Разработчик
Pivotal Games

Издатель
SCi Entertainment
www.sci.co.uk

СРЕДИ ПЕСКОВ

В НАСЛЕДСТВО ОТ небезызвестной войны в Персидском заливе нам, как бы дико это ни звучало, досталось много разной всячины, зачастую не слишком приятной. Например, к и так порядочному числу вызывающих зевоту компьютерных игр добавился десяток-другой продуктов, воскрешающих в памяти коренного американца день победы на диктатором Хусейном.

Но если вы каким-то образом умудрились пропустить этот "карнавал" танково-спецназовских симуляторов конфликта, не стоит огорчаться. Во-первых, при взгляде на какой-нибудь Gulf War опускается все, что имеет способность опускаться, а во-вторых, не все еще потеряно: юноши из Pivotal Games грозятся в очередной раз взорвать многострадальный рынок squad-based-боевиков игрой на тему.

Примечательны пертурбации, происходящие с этой компанией. Как вам, вероятно, известно, Pumpkin Studios, делавшая Warzone 2100, прекратила свое существование, а выходцы из нее, пожелавшие и далее оставаться разработчиками, основали новую компанию с нескромным названием (Pivotal Games в переводе с нерусского означает "самые главные игры на свете") и тут же на корню продались Kaboom Developments, заведя, кстати, таких именитых соседей, как Attention To Detail.

За этим последовал другой анонс: известная по всем частям Carmageddon'ов Sales Curve Interactive (SCi) купила 10% акций бывших "тыквоголовых" и взялась за издание их будущей игровой линейки, начало которой положит Conflict: Desert Storm — вещь настолько банальная, что в ее хорошем качестве сомневаться не приходится.

Действие Desert Storm детальным образом воссоздает события операции "Буря в пустыне". В подчинение игроку выдается группа из нескольких хорошо экипированных солдат, управление которыми, судя по всему, будет больше всего похоже на Spec Ops и чуть меньше — на Hidden & Dangerous. По крайней мере скриншоты не страдают избытком интерфейса или большим скоплением дружественных сил. Более того, есть предположение, что максимальное количество подопечных равно четырем — что ж, не самый худший вариант.



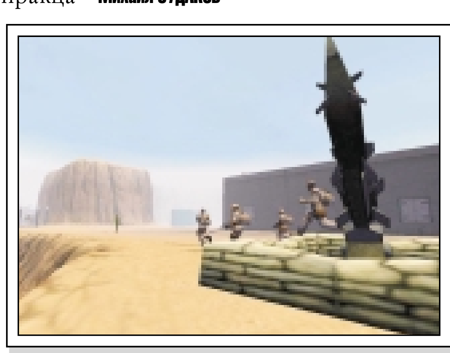


Из доступного оружия хочется особо выделить нечто ракетное (вроде "Стингера") и настоящий огнемет. Не совсем ясна ситуация с техникой — хотя визуально она присутствует, возможность управлять ею или хотя бы вызывать подмогу в данный момент под большим вопросом. Та же картина с AI — как только начинает казаться, что солдаты действуют более-менее слаженно, на глаза тотчас же попадается скриншот, где только что убивший иракца американец расслабился и повернулся спиной к двум уцелевшим, находящимся от него на расстоянии буквально пяти шагов.

То же самое со всем остальным: с одной стороны, неплохой движок с симпатичными взрывами и скелетной анимацией моделей. С другой — однообразие текстур (впрочем, что можно взять с пустыни?) и зачастую превращение скелетной анимации в анимацию скелетов, если вы понимаете, о чем я. Хотя есть и один неоспоримый козырь — весь из себя выпуклый, с холмами и каньонами, ландшафт. Вы бы видели, как эти вояки сигают с пятиметровой высоты...

Если игровой процесс Conflict: Desert Storm будет столь же динамичным, каким он выглядит в рекламном ролике, то за будущее игры можно не волноваться. Бум, бах, все убиты. К сожалению, мы слишком хорошо знаем, что бывает с хорошими на веб-страничке играми, когда они обретают материальный статус. Но в будущее Conflict по какой-то странной причине хочется верить. Не спрашивайте, почему...

Михаил СУДАКОВ



JAGGED ALLIANCE 3

Жанр
Squad combat

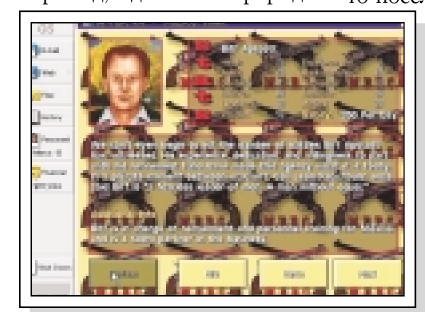
Дата выхода
2002 г.

Разработчик
Sirtech Canada
www.sir-tech.com

Издатель
Не объявлен

ЛАЗАРУС

ГЕРОИЧЕСКАЯ SIRTECH CANADA, Ltd. отчаянно сопротивляется журналистским попыткам расставить все точки над всеми "йо" в ее долгой истории: только было зачах без благотворного издательского внимания Unfinished Business, только-только, горестно вздохнув, ушел с форума Wizardry 8 последний фанат, как вдруг хляби разверзлись, JA2:UB по мановению непонятно чего появился на полках всех винно-водочных магазинов, а наш старый знакомый Ян Карри (Ian Currie), человек, пароход, идеолог и прародитель сериала JA и жанра squad combat (последний раз мы душевно беседовали с ним на этих страницах два с лишним года назад), лично нарисовал нам цветными мелками два подлинных скриншота из... Jagged Alliance 3!

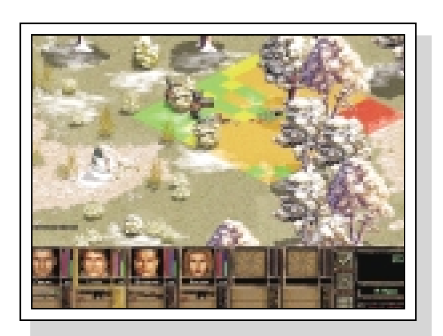


Ну что здесь можно сказать, Ян Иваныч, памятуя о старой дружбе... Что, во-первых, на отображаемые жирными зелеными ромбами зоны видимости в наш век невменяемого технического прогресса смотреть так же больно, как на электросварку. Но, Ян, у твоего обозревателя при этом почему-то напрочь отнимаются железы, ответственные за производство концентрированного яда кураре. Надо же, а мы думали, что ничего святого не осталось.

Вот что говорит Карри, отвлекая наше внимание от новой версии SirOS с аляповатым бэкграундом: что игра будет примерно в три раза больше, чем JA2, что полный спектр многопользовательских режимов наконец-то поселится в JA3 на постоянное местожительство, что детвора перестанет украшать стены лифтов надписями "ДЕЦЛ ЛОХ" и что основной дизайн-документ игры уже завершен и начата обкатка нового движка. Кроме того, утвержден сценарий и начата работа над портретами brand new жуткорожих мерсенариев. Пока неизвестно, означает ли это утрату товарища Ivan'а, который по сей день исправно вызывает восторженно-непроизвольное мочеиспускание кипятком у юных обитателей необъятной родины моей.

...Are Forever? Конечно, форевер. Sirtech и напрягаться-то не нужно: знай себе выпускай раз в полгода сиквелоаддоны, подобно Westwood, а уж публика (специфическая, правда, вроде нас с вами, но не суть — все деньги) будет их с визгом сметать. В третьем эпизоде JA-саги, который пока покрыт клубящимся fog of war неизвестности, определенно не будет одной вещи: радикальных новаций. Здесь Карри произносит магическую фразу: "зачем чинить то, что не сломалось", дескать, игровая механика останется прежней, а вот оружия, врагов, заданий и прочего изюма будет в разы больше. А, вот: "единственно, мы постараемся максимально упростить интерфейс, чтобы новички, пришедшие в наш стан со стороны... гм... более коммерческих продуктов вроде C&C, сразу почувствовали себя, как в своей песочнице". Может, того, лучше не надо, а, Ян?

А вот еще крамола: стало известно, что изначально JA3 планировалась как многопользовательский онлайн-проект. К счастью, Sirtech вовремя одумалась, пообещав вместо этого традиционную single player-кампанию, сдобренную доброй полудюжиной mp-опций.



Но. В мире нет идиллии. По сей день не обнаружен издатель, готовый уплатить кровные за смысл дальнейшей жизни стратегического министерства журнала-исполина Game.EXE. Время, конечно, есть: по самым оптимистичным прогнозам, раньше чем через полтора года мы игру не получим, и в этом кроется основная проблема. Понимаете, уже сейчас графика выглядит немного антикварной, а в суровом 2002-м (Космическая одиссея?..) она вполне может стать финальным гвоздем, забитым в крышку гроба многострадальной Sirtech. Мы-то с вами знаем, что видимость бренна, и всякое такое, но именно она, зараза, правит сегодня бал. Быть свидетелем превращения игры детства в суровую маргинальщину вроде Hooligans (см. прошлый номер) совсем не хочется.

Андрей ОМ

DARK ORE

Жанр
Боевой симулятор космической станции

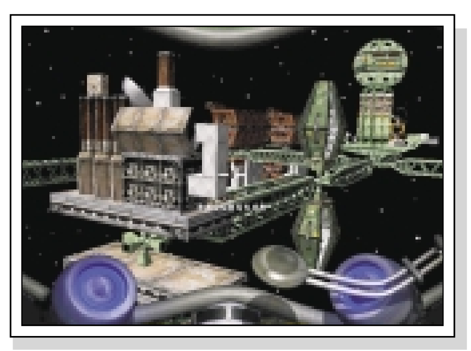
Дата выхода
Весна 2001 г.

Разработчик/издатель
RayLogic Software
www.raylogic.com

КОНЕЧНАЯ СТАНЦИЯ

РАСПОЛОЖИВШАЯСЯ В Теннеси, в местечке Хендерсонвилль близ городка со смутно знакомым названием Нэшвилл, RayLogic Software — особое подразделение корпорации ShoLodge, не нуждающееся ни в чем. Движок у них свой, жанр — свой, и даже издавать любимого первенца, Dark Ore, здесь намереваются своими силами. Собственно, будет Dark Ore экшен-стратегией в чрезвычайно открытом космосе, со звездами, туманностями и метеорами и всем прочим, что просто обязано войти в сочинение на тему "Моя первая игра на моем движке, которую я сам же и буду издавать".

Космические симуляторы всегда гордились тем, что не привязаны ни к каким координатам, что позволяют всем желающим путешествовать по кольцу миров через порталы или посредством прыжковых двигателей. Но не



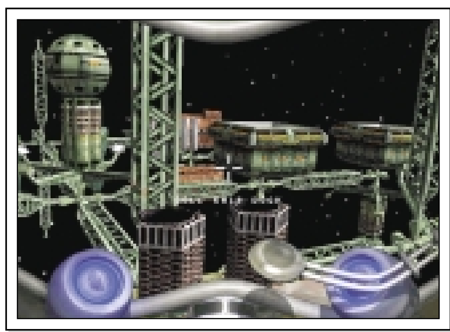
таков Dark Ore. В благодарной роли основателя и владельца компании по добыче полезной черной руды прямиком из вакуума, мы окажемся приклеены к шестку в шестидесяти тысячах километров над планетой обетованной. Вместо верткого истребителя мы оседлаем неуклюжую космическую станцию, оснащенную кораблями-сборщиками, фабрикой по переработке добытых элементов в материалы, которыми можно укреплять боевой потенциал станции, расширять производство и торговать с Землей. Сверхзадача — начав дело с 10 миллионами кредитов, сделать свою компанию первой на рынке, расширив оборот до 100 млн.

Вдохновителем RayLogic стала безвременно сгинувшая Earth Orbit Stations от Electronic Arts, этакий конструктор на орбите (очень интересный, между прочим). Поначалу почти-что-нэшвиллцы намеревались сотворить строгий ее клон по мотивам программы НАСА, но потом решили, что без сражений будет скучно. И сделали сражения. На черном рынке счастливым владельцам космических станций могут предложить как наступательное, так и оборонительное, товарищи, вооружение не только для самого корабля-матки, но и для мелких собирателей. Лазерные турели, нейтронные излучатели, ракеты, дрейфующие мины, системы раннего вооружения — мамочке; постановщики помех, компактные разрядники и устройства для тарана — сыночкам. Да, еще следует регулярно платить местным безжалостным наемникам, обеспечив тем самым круглосуточное патрулирование станции.

Интерфейс управления космическим чудовищем, как уверяют создатели, вовсе не сложен. И это радует, так как монструозная консоль EOS разгоняла все живое в радиусе прямой видимости. Базовый модуль станции — командный пункт. Его очень быстро дополнят док корабля-собирателя и грузовой порт, а когда полезут конкуренты — то и оружейные системы. Кораблям наемников тоже потребуются порты. Станция растет, нужны финансы (фабрика по переработке руды) и энергия (генераторы, генераторы), и то, что в конце концов украшает земную орбиту, мало напоминает выведенную на нее личинку, имея 400 футов в диаметре и свыше 20 внешних модулей. Идея слов нет как хороша, но представленные скриншоты заставляют почему-то вспомнить времена "Звездных войн", когда в роли астероидов упоенно снимали картофелины. Мрачные, темные, усеянные крохотными огоньками станции болтаются в бархатном космосе. Никаких радужных эффектов Homeworld, а метеориты и в самом деле напоминают известный корнеплод. Как бы ни подвел доморощенный движок, а?

А еще в списке заявленных аттракционов — тесное и постоянное взаимодействие с конкурентами, ни одного из которых так и не удастся уничтожить, все воюют до конца, сколь бы сомнительным ни выглядело подобное нововведение. Дело в том, что погорелец, станция которого погибла в результате несчастного случая, берет в долг у земного правительства и быстренько строится заново. Да, еще гарантируется выход в открытый космос в гермокостюме. Ну а сам Dark Ore в открытый космос выйдет ранней весной 2001 года.

Фраг СИБИРСКИЙ



ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

www.interplay.com/icewind_how/index.html

Жанр
РПГ

Дата выхода
1 квартал 2001 г.

Разработчик
Black Isle Studios
www.blackisle.com

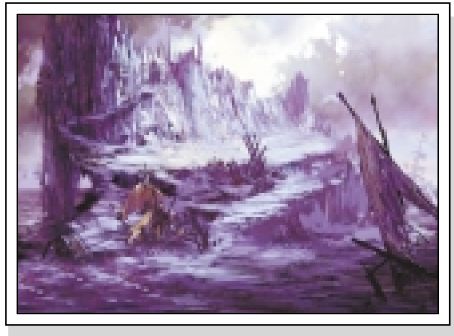
Издатель
Interplay
www.interplay.com

ПЛЮС 20 МОНСТРОВ

СКОРЕЕ ВСЕГО, ОНИ ПОЯВЯТСЯ вместе — дополнительные уровни к Diablo II (см. РПГ-колонку в #10'00) и пристяжные земли к Icewind Dale. Смиритесь. Теперь так модно.

Вы все еще помните Icewind Dale, не так ли? С виду Baldur's Gate, только с чистенько ампутированным сюжетом и максимальным количеством злющих монстров на партийную единицу. На каждой крохотной карте-этапе по пять нор, кишащих исчадиями ада. Непрерывные битвы с undead-монстрами и прочим неприятным зверьем, которое просто так, голым кулаком или простецким мечом не возьмешь. Словом, для тех, кому несколько механистичный процесс методичного перемалывания вражеских орд приятен, Black Isle Studios сотворила еще двадцать пять часов славной мясорубки.

А теперь вызовите в памяти ту самую неподатливую дверцу в славном городе Kuldahar. Она сопротивлялась столь упрямо лишь по одной причине: работала дырой в пять совершенно новых, еще более арктических, суровых и неприятных областей, что лежат за горной грядой Spine of the World. Слегка приоткрываем дверь и видим гигантский скелет дракона, пронзенного красивым мечом. Какой-то легкомысленный северянин извлекает оружие, не ведая, что таким образом освобождает мятежный драконий дух, весьма недовольный фактом смерти собственного тела. Предприимчивое привидение отправляется прямиком к самому злобному вожаку диких горцев и успешно вселяется в новые апартаменты. Предводитель воинственных дикарей объединяет кланы и направляет их прямиком на ничего не



подозревающие поселения охраняемой вашей партией зоны. Что делать? Придется выяснять отношения.

Вы заметили? Заметили? Здесь тоже barbarians, как и в Diablo II. И если в одном случае этих горцев порабощает хотя бы приличный человек, Mephisto, то в Heart of Winter подобный трюк выгорает у жалкого мертвого дракона! Найдется ли хоть один уважающий себя ролевик, играющий варварским персонажем? Навряд ли. Эти парни слишком податливы чужой воле. И не следят за собственными мертвецами.

Поскольку остановить нашествие целой орды варваров вышестером довольно сложно, вам придется убить на это занятие все гарантируемые аддоном часы. Lonelywood, Barbarian Camp, Barbarian Burial Isle и еще две покамест засекреченные области с нетерпением ждут гостей. В меню фигурируют 20 свеженьких монстров, 60 добавочных заклинаний, 80 надежно запрятанных по углам артефактов. Аккуратные круглые числа — прямиком на коробку с игрой.

Бороться с армией варваров и не поджарить fireball'ом ни одного горца — чистый абсурд. Приготовьтесь истребить толпы крепких ребят в звериных шкурах. На островном архипелаге, где варвары хоронят своих героев, придется и того хуже. Воины с истекшим сроком хранения не боятся боли! В качестве вкусной приправы авторы обещают схватки с милейшими существами по имени Wailing Virgins. Как следует из названия, это реанимированные тела прекрасных девственниц, которые в обязательном порядке отправлялись в мир иной целыми гаремами — вслед за почившими великими воителями. Впрочем, рубить мертвых женщин не слишком приятно с любой точки зрения. Согласитесь.

После грандиозного успеха BG2 Interplay не постеснялась обновить быстро устаревающий графический движок Icewind Dale. Теперь игра приобретет многочисленные улучшения, в числе которых масса модных спецэффектов, реальная поддержка OpenGL и (сугубо неформальное) удержание разрешений вплоть до 2048x1536. Удачно приоткрывающий окрестности "исчезающий" интерфейс BG2 был также позаимствован и использован в Heart of Winter. Больше мелочей! Авторы не смогли равнодушно наблюдать релиз 3-го Свода правил AD&D: классы bard и druid получили подкрепления в виде абсолютно новых мощных заклинаний, способствующих популяризации этих никогда не входивших в десятку любимцев персонажей. Быть может, кого-то привлечет способность друидов превращаться в разнообразных зверюшек, включая элементалей? Милости просим.



Напоследок — о главном. Разработчики до сих пор мучаются над вопросом ограничения развития персонажей путем установления потолка набранных XP-очков. На данный момент Black Isle трепетно колеблется между желанием установить лимит в 2900000 (17-23 уровни) и соблазном разрушить оковы experience cap навсегда, разрешив развитие классов вплоть до 30 уровня. В Heart of Winter по-прежнему присутствует механизм нескольких уровней сложности, а монстры не только научились звать на помощь своих друзей с другого конца карты, но и подкачиваются (или заплывают жирком), дабы соответствовать усредненной партийной силе героев. Ждать осталось недолго. Фанаты, точите ножи и примеряйте полушубки. Будет очень холодно.

Александр ВЕРШИНИН

INTERNAL AFFAIRS

Жанр
Action

Дата выхода
2002 г.

Разработчик
Attention To Detail
www.atd.co.uk

Издатель
Не объявлен

ОСТРОВ НАКАНУНЕ

КОМПАНИЯ ATTENTION TO Detail произвела на свет всего одну игру — Rollcage. (Rollcage Stage II и Sydney 2000, я думаю, в счет не идут.) Сейчас в ней трудятся одновременно над симулятором зимних видов спорта Salt Lake City 2002, нетленкой LEGO Racer 2 (сотрудники ATD всячески стараются подчеркнуть, что к созданию первой части они не имели ни малейшего отношения) и мотоциклетным раем Ducati World; но главная тайна сейфов и подвалов "Внимательного отношения к деталям (и лошадям)" — проект под рабочим названием Internal Affairs, намеченный к выходу в далеком 2002 году.

Место действия — остров Феникс, прекрасный, как любой остров на технологиях далекого 2002-го ("консоли следующего поколения" как следствие сдвинут гордую ПК на бронзовую ступеньку пьедестала почета, если вообще не скинут в огненную бездну), очень подробно изображенное местечко. Подземные гаражи, станции метро, чистенький город с пальмочками и интенсивным движением — декорации для боевой гонки с сюжетной мотивацией, как они это называют, то есть для игры в стиле Driver.

Сама мудреная история разворачивается в манере японских мультсериалов о безбашенных гонщиках — зря, что ли, у Internal Affairs такое квестовое название. Два персонажа, две точки зрения на лихо закрученную интригу. Замечательно то, что до самого конца не ясно, кто из двух отважных гонщиков хороший, а кто плохой, где герой, а где мегазлодей. С недавних пор точно такой же трюк стал популярен в кинематографе-к-которому-мы-неравнодушны.

Пока что Internal Affairs находится чуть ли не в зародышевой стадии развития, но внимательные к деталям сотрудники одноименной компании уже клянутся, что ничего лучше в своей жизни не только не делали, но и не видели. И оформление в духе черных комиксов, и распрекрасный Феникс, остров завтрашней зари, и революционный для создателей Rollcage геймплей. А с сериалом Internal Affairs роднит еще и то, что разработчики планируют продолжать историю, выкладывая, продавая и сдавая в аренду новые эпизоды — в том же окружении, но с другими заданиями, сценариями, злодеями и автомобилями. Вот вампиры.

Фраг СИБИРСКИЙ

ATLANTICA

Жанр
FPS

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Lonely Cat

Издатель
Не объявлен

ГРАЦИЯ ЦВЕТА

А ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО КОМАНДА, работавшая над Hidden & Dangerous, развалилась? Нет-нет, не хватайтесь за пузырек с успокоительным — раз этого не делает обожающий Illusion Softworks Фраг С., то не стоит и вам. С многообещающей Mafia, равно как и с очень ожидаемой H&D2, все в порядке — работа кипит.

Тем не менее некоторое количество людей, получивших от нас в 1999 году бронзовых оскаров в номинации “Коппола отдыхает”, ушло на вольные хлеба, основав компанию под щемящим названием Lonely Cat. За отделением немедленно последовал анонс новой игры на модифицированном движке Insanity, который, судя по видеоролику, демонстрирующему игровой процесс все той же Mafia, умеет творить настоящие чудеса: уйма отлично детализированных объектов, плавнейшая анимация, высочайшего качества текстуры и другие красоты для него — сущий пустяк.



Atlantica, а именно так называется недавно объявленная игра, на первый взгляд не уступает творению Illusion Softworks практически ни в чем, имея к тому же за пазухой такую убедительную штуку, как спецэффекты. Кроме шуток: цвета и краски этого разворачивающегося в открытом космосе (никаких оговорок) шутера от первого лица обладают какой-то магической притягательностью: скриншоты выглядят видовыми открытками, которые не устаешь пересматривать раз за разом.



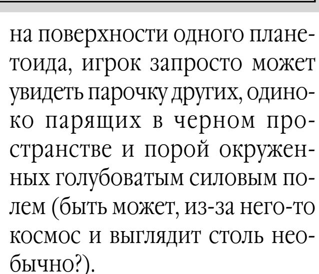
Конечно же, в этом виноваты планеты, имеющие изумительно неправильную околосферическую форму с выпирающими холмами, горами и вулканами: ярко-зеленые поля освещаются нежно-фиолетовыми фонарями, тут и там располагаются мраморно-белые храмовые постройки, а космос, вопреки всем законам природы, выглядит то черным, то небесно-голубым. Проклятье, даже выстрел из какого-то фазера-переростка демонстрирует пару оттенков изумрудно-оранжевого, а робко выглядывающее из-за края планеты солнце может претендовать на звание “самого желтого светила в мире”.



За этим торжеством художественно-дизайнерской мысли забываешь о поразительном факте: наконец-то игровой мир начал потихоньку осознавать, что небесные тела имеют отнюдь не форму блина! Кто начал эту эстафету, теперь уже и не скажешь, но в памяти намертво отложились родные “СамоГонки”, пребывающий сейчас в палате “Последнего взгляда” No Escape, а также немолодой уже Populous 3: The Beginning.



Продвигаясь по сюжету, главный герой, уроженец... гм... Атлантиды, будет перемещаться с планеты на планету, каждая из которых отличается уникальным окружением, врагами, да и собственным размером, наконец. Что характерно, находясь на поверхности одного планетоида, игрок запросто может увидеть парочку других, одиноко парящих в черном пространстве и порой окруженных голубоватым силовым полем (быть может, из-за него-то космос и выглядит столь необычно?).



По слухам, на основе такого нестандартного взаиморасположения планет будут строиться некоторые виды мультиплейера, из которых сейчас называются лишь самые банальные: deathmatch, CTF и team play. А как было бы здорово сыграть во что-нибудь вроде Capture The Planet или Team Planetoid! Борьба за небесные тела, что ни говори, гораздо веселее порядком уже надоевшей возни с флагами и террористами.

А сейчас, пока информации об Atlantica кот наплакал, можно предполагать все, что душе угодно. Вполне возможно, что игра будет как две капли воды похожа на Funcom’овский No Escape. Очень может быть, что в итоге получится очередная поделка на тему Unreal Tournament. Вариантов — как звезд на небе. Но что бы ни случилось, цветовая грация миров Atlantica никуда уже не денется. А это самое главное.

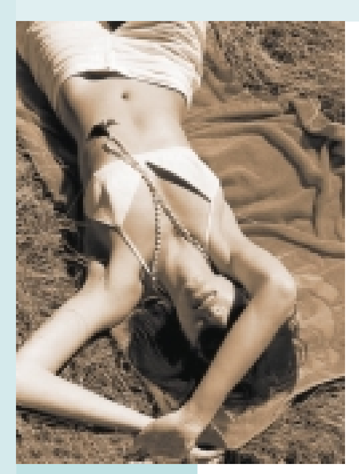
Михаил СУДАКОВ

Все сведения об окружающем мире я извлекаю из квестов. Благодаря им я достоверно знаю о существовании пиратов, динозавров и инквизиции. В квестах я нахожу информацию о политике, религии и истории, квесты — мой волшебный кристалл, хрустальная сфера, и, вероятно, скоро с их помощью я научусь предсказывать судьбу.

СТРАНА

ГРЕЗЫ В ЗИМНЮЮ НОЧЬ

Маша АРИМАНОВА



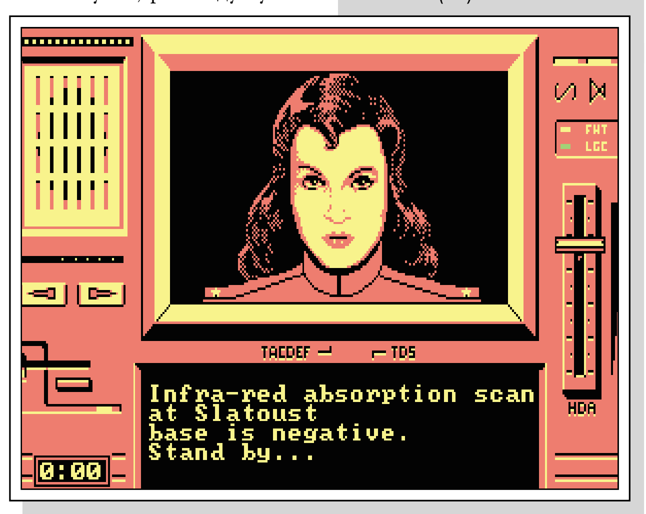
Впервые я узнала о ее существовании в восемьдесят седьмом году из SDI, невозможного жанрового гибрида, оскорбления природы от Master Designer Software и Sculptured Software, изданного Mindscape. Стратегия возглавляла дело, квест и симулятор застыли по углам каменными украшениями в истории об американском генерале и системе боевых спутников, о любви и мировой угрозе, о войне на орбите и ее последствиях на Земле.

Там она и возникла — далекая заснеженная страна, таинственный и недостижимый край где-то за океаном. Женщина американского генерала, ради которой он сбивал ракеты с ядерными боеголовками с помощью лазерной спутниковой сети, выходил в открытый космос и говорил с Вашингтоном, остановил мировую войну и едва не развязал новую... так вот, эта женщина была оттуда. Ее родная страна упоминалась лишь как источник опасности, что-то неприятное, связанное с террором и холодной войной, но звучание, ее вибрация в моей памяти становилась все сильнее, я потеряла покой. Благополучно состыковавшись со станцией, украшенной красными звездами, и вырвав возлюбленную американского генерала из клешней государственной организации, скрывающейся за непривычной аббревиатурой, я стала искать целенаправленно.

КГБ ПРОТИВ КГБ

Сокращение SDI означает Strategic Defense Initiative, но я так и не поняла, как толкуется KGB, другой трехбуквенный щит. Этот второсортный, но чистокровный квест вышел в начале девяностых, и я сразу вспомнила орбитальную станцию с красными звездами и карательный отряд из снежной страны. Поток откровений унес меня в сказочную даль. В КГБ, в загадочном отделе "Пи" всем заправлял полковник Галушкин, непосредственного начальника героя звали майор Вовлов, а сам он, Максим Михалыч Руков, расследуя убийство частного сыщика Голицына, направлялся в красивый город Ленинград. Я узнала, что в одном здании с шикарными ночными клубами располагаются мясные лавки, а в баре любого могут ограбить Петька и Ленька, вежливые молодые люди с гребнями на затылках. Квартиру номер восемь занимала старушка Евдокия Чевченкова. В командировке безымянный сотрудник, перед которым трепетали местные милиционеры и продажные оперативники 7-го ленинградского отдела, коварно толкавшие порнофильмы на Запад, ездил на быстром "Метро" до станции "Ладога Парк" и останавливался в лучшем отеле города, называвшемся "Гостиница". (Узнать более подробно о похождениях капитана Рукова вы сможете из отчета нашего ретро-корреспондента Ме-

Любовь американского генерала, прекрасная и недоступная, космически далекая и манящая, как горная вершина, притягательная и жестокая (SDI).



таллургического, как всегда опубликованного под рубрикой "Письма о классике". — **Прим. ред.**)

ГЛАЗ НАБЛЮДАТЕЛЯ

Еще четыре долгих года она оставалась для меня страной частных сыщиков, неподкупных сотрудников и милиционеров. В 1996 году вышел Spycraft: The Great Game, документальный учебно-познавательный фильм Activision. Комментировали его сменившие фамилии герои KGB — там были свой (настоящий!) Галушкин, раздобревший Вовлов, живехонький Голицын. Сотрудники ЦРУ, еще одного непонятного мне буквенного забрала, не скрывают имен, и главным героем Spycraft стал лейтенант Торн. Страну мы видели его глазами, и что это была за страна!

В центре ее располагалась Красная площадь — обширное, громкое место с трибуной посередине. Однажды на последнюю взобрался кандидат в президенты, и надо же было такому случиться, что в тот же момент пуля снайпера по кличке Гармоника снесла ему половину черепа. Так в стране появились политики: хороший — президент Поляков, и плохой — еще один кандидат в президенты Чурбанов.

Страна наконец-то обрела очертания. На карте с незнакомыми названиями мы искали населенные пункты с червонным звоном колоколов, и кроме Ленинграда я впервые услышала красивые названия "Иркутск", "Новосибирск", "Ереван" и, разумеется, "Душанбе".

На заднем плане фигурировали музей, собор, универмаг, Мясницкий проспект и осведомитель по кличке Тургенев. Еще в стране было население.

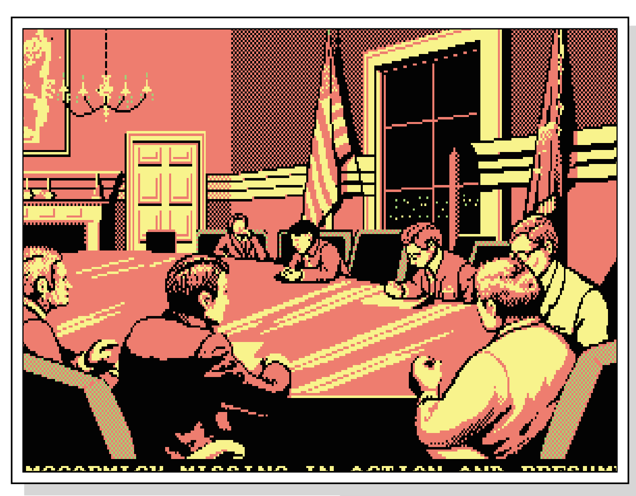
АРИСТОКРАТИЯ

Марсианина на земле изобразить легче, чем человека на Марсе. Больше мне не довелось увидеть страну, но под стук колес и вой пароходного гудка я встречала некоторых ее представителей и составила о них определенное мнение. 1998 год. Первые марсиане сошли на нашу планету в орденоносном мехнеровском The Last Express, это были полубезумный старик с внучкой Татьяной да бледный студент Алексей Дольников из рокового купе номер 2. Представители этой страны отличаются изысканной музейной речью и интересной письменностью, отметила я в своей книжечке. Не было мясных лавок и универмагов, были истерика и бормотание сумасшедшего на чужом языке, сказка о золотой птице, записанная странными буквами странного алфавита, умелые руки, мастерящие бомбу из часов вагона-ресторана. Пожалуй, встреча с древними жителями сказала мне о стране больше, чем ранние визиты, потому что жители оказались объемнее, сложнее, честнее говорящих с раскатистым акцентом современных туземцев. Они были холодны — аристократически отчуждены, использовали воздушные, чистые обороты речи, писали бисерным каллиграфическим почерком, пели, молились, делали бомбы и резали друг друга. Настоящие люди, словом.

О, если бы только страна была такой настоящей! Но по крайней мере теперь у нее возникло четвертое измерение — время, история. Кое-что прояснилось еще раньше, в адвенчуре от CyberFlix, именуемой Titanic: Adventure out of Time, в январе 1997-го, или, если угодно, апреле 1912-го. Когда-то в этой стране был государственный переворот, революция, совершенная группой германских наемников, как гласит черная записная книжка полковника Цайтеля. После The Last Express такой поворот событий показался мне возможным.

ПРАВДУ ЗНАЮТ МОРЯКИ

Я дважды побывала в этой холодной стране, я говорила с лучшими людьми лучшего времени, и все равно имя ее звенело, все громче и громче, требуя большего. Что же, существует еще один способ понять страну. О любой земле лучше всего рассказывают ее моряки — они прямо-таки



Люди в овальном кабинете говорят о чем-то, что находится за черным окном и звездной ночью, чье существование нельзя не признать, хотя его и очень хочется отвергнуть (SDI).

созданы для рассказов. Так уж повелось со времени, когда мир на карте был белым пятном. Промозглой осенью того же 1998-го я никого не встретила на палубе горелого судна, зарегистрированного в одном порту страны, но в капитанской каюте лежал судовой журнал, вкривь и вкось заполненный строчками, при виде которых мороз пробежал у меня по коже. Это был тот же самый алфавит, что и в сказке о золотой птице. Судно называлось "Таракан", а подробное описание маршрута от Камчатки до Сиэтла из X-Files: The Game от Fox Interactive добавило существенные подробности: в стране есть грамматические ошибки и скверные чернила. Моряки все же говорили со мной — с листов платежной ведомости из капитанского сейфа. И сколько их там... Мизерные выплаты, смешные фамилии, увольнения из торгового флота за пьянство, портовые города. Как дорог мне незапланированный источник чужого языка и чужих жизней!

Сокращение SDI означает Strategic Defense Initiative, но я так и не поняла, как толкуется KGB, другой трехбуквенный щит.

В НАШЕ ВРЕМЯ

Сегодня я знаю о стране довольно много. Знаю, спасибо X-Files: The Game, что основной вид ее бизнеса — торговля ядерными боеголовками из бывших республик, а при вскрытии ее умерших граждан патологоанатомы в ста случаях из ста находят цирроз печени. Знаю, спасибо In Cold Blood и Revolution Software, что там строят военные заводы, урановые шахты и секретные лаборатории, весь персонал которых говорит на отличном английском, а в родном произношении не уверен, заказывает пиццу и пиво прямо на секретные объекты, а еще страстно болеет футболом. Со временем, уверена, сведений станет больше.

Мои коллеги лишь улыбаются, когда я заговариваю о стране, но они тоже знают о ней. Конечно, их картины менее цельны, в их жанрах встречаются совсем другие кусочки огромной головоломки площадью в 17075,4 тысячи квадратных километров. Но они тоже слышали, они знают, что есть где-то страна, с огоньками городов и поселков городского типа на темной территории, ночном пространстве, она лежит в зимней спячке, и медленный снег засыпает ее.

От онлайна, видимо, не ответеться: то Everquest, то UO решительно набрасывают нашему брату/сестре аркан на шею и утаскивают в полон эскапистской "матрицы", не забывая при этом регулярно взимать абонентскую плату в свободно конвертируемых уе.

ПОИЗОН

WESTWOOD В ОНЛАЙНЕ

Андрей ОМ



Вот так и я, грешный, свысока посматривал на скриншоты очередного аддона к EQ и с горечью — на суммы, которые маньяки готовы выложить на онлайновом аукционе за прокачанного нейроманта 158-го уровня в коллекционных подгузниках (+56 Charisma) и цельноплатиновом магическом треухе (подробнее см. колонку ОМХ в прошлогоднем ноябрьском номере). Снисхождение к тем, кому не хватает окрестной реальности, не покидало меня ровно до того момента, когда Sony Online и LucasArts анонсировали Star Wars Galaxies (www.starwarsgalaxies.com, именно так оно теперь называется) — за деталями, пожалуйста, к колонке Алехандро В. в номере 9'00, а я скажу вам только, что снобистские помыслы стремительно покинули мой головной мозг, а ноги понесли в банк — заряжать кредитную карту кровными портретами президентов. То есть мне по-прежнему интересно, что сказали бы Жан-Поль Сартр и маэстро Бодрийяр по прозвищу "Оберсимулякр", покажи им кто-нибудь другую, более яркую реальность Ultima Worlds Online, где мальчик Вася, регулярно побиваемый в школе крепкими подростками с рабочих окраин за очки и общий неспортивный вид, является рыцарем на белом коне в сияющих доспехах, одной ногой давит драконов, а другой — вставляет фитиль бандам разбойников, полностью состоящим из втрое старших его техасских сисадминов. Но к черту экзистенциализм — мне с детства хотелось быть баунти-хантером, гонять никчемных бойскаутов-повстанцев по далекойдалекойгалактике и носить у пояса скальпы убиенных вуки, и несколько месяцев (лучше бы, конечно, лет) потраченной на это жизни, не говоря уже об абонентской плате, не способны стать между мной и мечтой.

ПРИЗРАЧНАЯ УГРОЗА

Все это прекрасно понимает компания Westwood, о которой, собственно, у нас с вами и разговор. Диспозиция сейчас в общих чертах такова: анонс онлайнового проекта Westwood выползает из тени медленно, но неотвратимо, как анаконда в одноименном шедевре кинотрэша. Сначала кто-то вывешивает на форуме одного из сайтов сообщества Westwood Underground (www.ww-underground.com) сообщение о грядущем C&C Online. Глупости подобного пошиба обычно проходят незамеченными, — но тут в клубах вонючего дискотечного дыма ex machina (подозреваю, это был "Кадиллак", не меньше) появляется PR-менеджер Westwood Аарон Коэн (Aaron Cohen) с опровержением в тональности "не вчера, а позавчера, и не сто рублей, а триста, и не выиграл, а проиграл, и вообще я не могу это комментировать". Людям доброй воли в ту же секунду становится все ясно: подобная же чехарда творилась два года назад в преддверии анонса C&C Renegade, фигурировавшего среди фанатов под кличкой C&C Commando. И верно — не прошло и недели, как тот же Коэн дает мини-интервью сайту PC.IGN.COM, в котором...

МИНУТКУ

Справедливости ради стоит отметить, что первым исключительно сетевым проектом WW было престранное изделие по имени C&C Sole Survivor (1996): набор весьма аркадного вида забав, где до боли знакомые юниты гонялись взапуски за power-up'ами и по мере сил сражались с динозаврами (!). Особо не скрывалось, что игра была возведена с целью относительно безболезненного отъема денег у населения на волне популярности C&C-логотипа. SS, од-

нако, тихо сгинул, породив пару заплесневелых фанатских сайтов и, невиданное дело, настолько устыдил Westwood (которой, как известно, все божья роса), что та быстренько удалила страницу продукта со своего официального сайта и постаралась забыть об SS, как о страшном сне в летнюю ночь на полный желудок. Не тут-то было, родные. Game.EXE лязгает стальными зубами и помнит все ваши прегрешения!

НА ЗЕМЛЕ И НА ФИГ

Но вернемся к Коэну, который не Леонард. Держитесь за стулья: мы-то думали, что последние четыре года Westwood плодила гомункулусов один тупее другого, перекладывала казуальские деньги из разбитых копилок на свои счета в Credit Suisse, увлеченно губила некогда культовую серию Lands of Lore, пыталась покуситься на жизнь и здоровье Diablo (автор имеет в виду Nox. — **Прим. дорред.**), выпускала раз в три месяца Золотые Переиздания Немеркнущей RTS-классики и плевала в потолок жеваной бумагой из развинченных шариковых ручек. Ничего подобного — все это время полпольно велась разработка "глобального онлайнового мира", не имеющего отношения ни к одной из культивируемых Westwood игровселенных!

"Да, мы очень гордимся, это предельно амбициозный проект". А как насчет жадных щупальцев консольной экспансии? "Мы вынуждены извиниться перед владельцами NextGen-консолей, но это будет проект ТОЛЬКО для PC". А как насчет циркулирующих слухов о том, что отслеживать положение своих дел в вашей вселенной можно будет при помощи мобильных телефонов, Palm'ов, тостеров и микроволновых печей? "Мы вынуждены извиниться перед бла-бла-бла, но это будет проект ТОЛЬКО для PC". Это самолет?! Это птица?! Это Супермен?!! Нет, это Westwood попирает в голову консольную чуму и на руках уносит израненный ПК с поля битвы.

После таких откровений Коэн заявил, что действие в игре будет происходить примерно на двухстах планетах и вежливо попросил его пристрелить, потому что начальство, дескать, узнав о том, что он проболтался журналистам... Да бросьте, Аарон Михайлович. Мы все взрослые люди, а многие даже знают азы public relations и знакомы с практическим применением дозированных утечек информации. Руки у нас тоже произрастают откуда надо, поэтому, просмотрев список недавно зарегистрированных Westwood доменных имен, мы натыкаемся на прелюбопытный адрес: www.earthandbeyond.com. Earth & Beyond?..

SCIENTIFIC

И это еще не все. Только что Westwood открыла страницу для желающих стать бета-тестерами (требуется ограниченное количество людей, и вы почти наверняка уже опоздали, но тем не менее: westwood.ea.com/specials/betasignup/index.html), откуда мы можем извлечь еще две детали. Первая: "science fiction themed massively multiplayer online persistent state world". Ключевыми словами, как вы понимаете, являются первые два. То есть все-таки фазеры-мазеры, а не магические памперсы.

Дальше — интереснее. Опубликованы минимальные системные требования для машин тестеров (понятно, в ходе оптимизации они несколько снизятся, но все равно вам будет полезно знать минимальную пользовательскую конфигурацию самого ближайшего будущего): Pentium III 500 (20 fps!), 128 Мбайт ОЗУ, 1 Гбайт на HDD, а также, внимание, GeForce. T&L все-таки постепенно становится стандартом де-факто, вот и Кранки вам подтвердят, и меня как идеолога и провозвестника это здорово радует. Потом, вы, конечно, не захотите двадцати кадров в секунду?..

В глобальном смысле столь суровые системные требования могут означать только то, что игра будет трехмерной — еще одной после уже анонсированных Renegade и Emperor. Пикантность ситуации в том, что НИ ОДНОЙ трехмерной игры от Westwood мы пока не видели, а потому теряются в догадках даже наиболее сумасшедшие фанаты, не знающие, что рисовать в "Фотошопе" на фальшивых скриншотах.

Остановимся пока и мы. "Звездным войнам" и Earth & Beyond может оказаться тесно в одной берлоге. Не хотел вот заканчивать банальщиной вроде "оставайтесь с нами", а придется, ибо из песни слово не воробей.

Оставайтесь с нами.

Мы не трогаем их. Они не трогают нас. Мы сосуществуем. Зачастую проходим совсем рядом, но даже не оглядываемся друг на друга. У нас есть доступ во всемирную сеть, но нет карточки VISA. Они же хотят денег ежемесячно и накладывают безумные требования на провайдера. Нам жалко времени. Нам не хватает денег. Поэтому мы делаем вид, будто не любим онлайновые РПГ.

ВОПРОС ВЫЖИВАНИЯ

ДИНОЗАВРЫ С ТЫСЯЧЬЮ ГОЛОВ

Александр ВЕРШИНИН



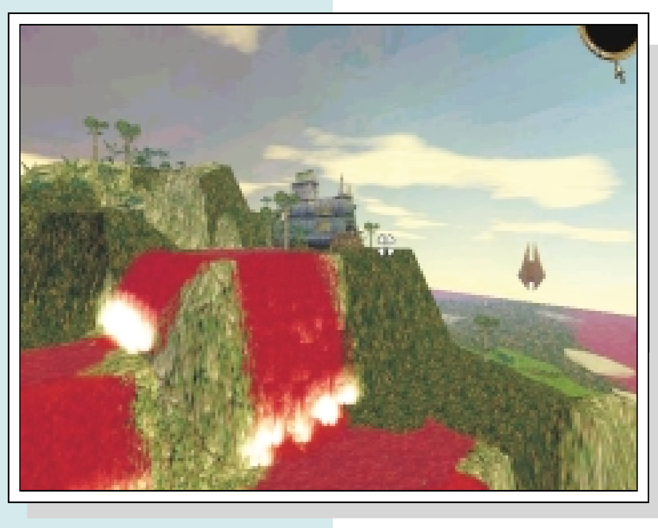
А великолепная троица продолжает благополучно существовать, несмотря на нигилизм одной шестой поверхности земного шара. Ultima Online (EA), Everquest (Verant/Sony) и Asheron's Call (Microsoft) прочно закрепились в качестве единственных достойных внимания современных онлайновых продуктов. В связи с чем возникает ряд вопросов: а долго ли они продержатся? и каким образом им удается сохранять клиентов? развиваются ли они?

В общем, настал час обратиться злобной кукушкой и проинспектировать благосостояние старых знакомцев. В конце концов с каждым из героев .EXE знаком лично.

МАРАФОНЦЫ

Для онлайнового мира оставаться одинаковым в течение нескольких лет — смерти подобно. На каждой из коробок даже специально отмечено "живой и постоянно развивающийся мир". Дабы никто не сомневался. Но в жизни любого онлайнового искателя приключений всегда возникает момент технического потолка, когда хорошо знакомы все мыслимые области игры, монстры ведут себя слишком уж предсказуемо, а процесс развития героя навяз в зубах. Игра превращается в постоянное повторение одного и того же немудреного процесса, доведенного до абсолютного идеала в заданных разработчиками условиях. В UO люди сбиваются в кучки у входа в подземелье и с энтузиазмом "мочат" всех входящих/выходящих. В EQ герои объединяются в мощные ударные группировки, занимают оптимальную позицию около лагеря монстров или специально выбранного местечка в подземелье и методично крошат в труху очередную волну respawn'а. Ну а AC — это и вовсе развлечение для ленивых: набрать вассалов и выпустить их охотиться, — XP сами материализуются в закромах родины!

Так вот. Как только человек выводит технику местной "формулы любви", онлайновая РПГ для него заканчивается. Он либо покидает освоенный мир, либо начинает вести себя неформально в попытке разнообразить свою нелегкую игровую жизнь. Но в финале, рано или поздно, уходят все. И знаете что... онлайновым гигантам, динозаврам, питающимся человеческими деньгами и вниманием, это совсем не нравится. Голодным быть плохо. Гораздо лучше быть сытым и довольным. Именно поэтому разработчики периодически просыпаются, восстают из пепла сибаритства, слетаются в родное гнездо и откладывают фирменное яйцо, называя его торжественно и даже несколько претенциозно: аддон.



Реки лавы, кисельные берега. На фоне — охрана, летающая крепость. Редкий игрок доберется до этих мест, не умерев пятьдесят раз к ряду! (Здесь и далее приведены скриншоты из игры Asheron's Call.)

В ТАНЗАНИЮ! В ТАНЗАНИЮ!

Согласен, над устранением ошибок команды работают постоянно. Убивают старые недочеты,

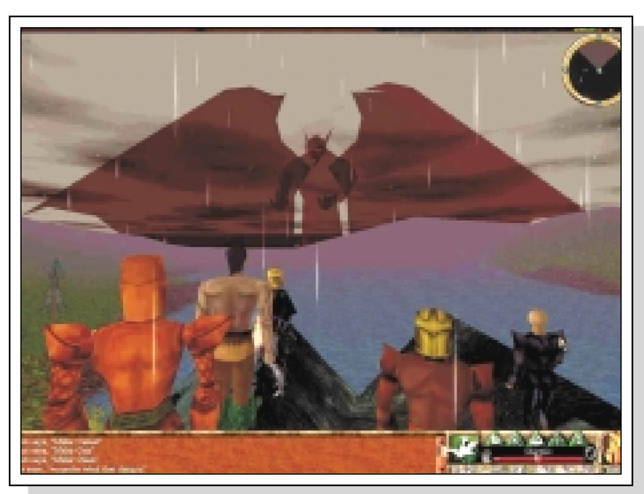
порождая ворох новых. Вечный процесс. Но аддон переворачивает устои. Это мега-ляп. Сверхбаг. Большая проблема.

В силу почти полной статичности кода UO и EQ ветеранам приходится тяжелее всего. Та же Electronic Arts успела уже трижды обновить собственное чадо, тогда как Verant вот-вот выпустит второй нарост для Everquest. "Нарост" — очень правильный термин. Оба динозаврика получают подкрепление в виде дополнительных областей, новых земель, которые вдруг сваливаются из астрала прямиком в близлежащее море, либо являются плодом трудов злого вулкана, либо просто объявляются чудесным образом открытыми. Так или иначе, но онлайновый странник, желающий продлить свое удовольствие, вынужден на пару часов вынырнуть из своей рисованной действительности и сбегать в магазин за коробкой с новым CD. На котором он находит новый арт и карты со свежеобнаруженными владениями. Само собой, позорно зажавшие "жалкие 20 баксов" игроки доступа к чудесам наростостроения не имеют.

Характер аддона во многом зависит от проповедуемого проектом стиля игры. Старушка UO, например, не может ввести ничего, кроме дополнительных земель с несколькими вожделенными dungeon'ами. Собственно, лишь подземелья и представляют интерес для UO-фила. Только там обитают монстры и сокровища. С равным успехом разработчики могли бы просто выкопать в старушке Британнии еще несколько дополнительных шахт, населив их новыми демонами. Собственно,

Как только человек выводит технику местной "формулы любви", онлайновая РПГ для него заканчивается. Он либо покидает освоенный мир, либо начинает вести себя неформально в попытке разнообразить свою нелегкую игровую жизнь. Но в финале, рано или поздно, уходят все.

два раза так и было. Лишь на третий авторы проявили оригинальность: в грядущем аддоне The Third Dawn всем заплатившим обещают Чудо, а именно замену спрайтов на 3D-модели (и наличие 3D-акселератора в системных требованиях). Конечно, седовласые UO-ветераны смогут по-прежнему разгуливать по стране в одних спрайтах на голое тело, но... нынче это не модно, дорогие пенсионеры. Хорошо еще, что 2D-братия будет видеть 3D-братию и vise versa. А то получился бы славный казус — распараллеливание онлайнового мира на плоский и трехмерный!



При виде такого зрелища лично я немедленно активировал бы телепортационное заклинание. Ну а партия перед нами ведет светскую беседу...

Итак, привлечь пользователя мало, его еще надо удержать. Героический потолок EQ значительным образом отличается от своего тезки из UO. Достижение максимальных результатов в статистике UO-героя является лишь началом бесконечного баланса на грани бессмертия. Лучше быть уже не может, зато хуже — в любой момент. Если забывать перегрызать по паре-тройке туристических глоток ежедневно, грызущий рефлекс может атрофироваться до позорных 99, а то и всех 98 процентов! Застыдят собственные пацаны. Жизнь UO-чемпиона — это постоянная борьба за поддержание огня в топке паровоза. Тоже дело! Им даже специальные люди, кочегары, занимаются. В EQ вышибить персонаж с 50 уровня представляется задачей сродни сизифовой. Что можно сделать с парнем, который валит бессмертную городскую стражу взмахом подшитого валенка? А ведь его надо жалеть. Он скучает. Двигаться никуда не может. Вверх не дают, а нарочно сбрасывать уровни и заново их брать — чистое извращение. Словом, аддон прежде всего решает проблему топ-игроков. Теперь им есть куда расти. Опять же вновь обретенные земли преподносят самым стойким оловянным онлайн-солдатикам все новые расы, за которые можно играть. Ну а в новых зонах вас с нетерпением ждут свежие звериные выводки. В отличие от UO, в Everquest крайне увлекательно передвигаться пешком. Вокруг куча живности, всегда есть претенденты на получение и дачу замечательной взбучки. Зоны из аддонов специально населены мощным монстровьем — дабы изголодавшиеся по опасностям потолочные игроки смогли вновь почувствовать вызов и близость смерти.



В один прекрасный день повсюду выросли вот такие погремушки. Кстати, оцените масштаб тотема — сравните его размеры с домами на заднем плане.

МУССОНЫ ПО РАСПИСАНИЮ

А вот здесь вам суждено удивиться. Asheron's Call, произведение Microsoft и Turbine, "замалчивалось" выше не просто так. Нынче MS впору хвалить. Удивительное дело, AC оказалась самой внимательной к своим подписчикам, самой красивой, чудес-



Однажды телепортационная магия сыграла злую шутку: спонтанно открывающиеся повсюду порталы стали щедро поливать жителей новыми монстрами-десантниками.

ным образом меняющейся каждый месяц. Вот что значит правильный концепт. AC создавалась "на вырост". Ее смело можно назвать онлайновым проектом второго поколения, многопользовательской игрой будущего — поскольку в ее фундаменте заложена уникальная возможность полностью преображаться, не нуждаясь при этом ни в каких дополнительных CD с артом.

Способность к метаморфозам в AC плотно связана с идеей "массовых акций". Авторы UO уже который год (и неизменно без толку) пытаются развлекать массы всевозможными "специальными событиями". Под Рождество по всей Британнии появляются елки, на определенные города время от времени нападают монстры, в иных подземельях вдруг появляются нестандартные respawn'ы. UO организует охоту за управляемыми Dungeon Master'ом колдунами, рыцарские бои и тараканьи бега. Все это, должно быть, весело, но дело в том, что никто и никогда не имел счастья участвовать хотя бы в двух подобных действах. Они рассчитаны лишь на ограниченное количество "комедиантов" и длятся несколько часов. Максимум — сутки. Что такое 24 часа для человека, сдающего сессию? Он вернется в свой онлайновый домик на берегу виртуального моря через несколько недель и даже не узнает, что в его городе похитили какую-то принцессу или взорвали дворец. События локальны! То же самое, кстати, относится и к EQ. Заниматься Fed-Ex или охотничьими квестами интересно лишь тогда, когда вы находитесь в числе дюжины непосредственных исполнителей. Когда с вами соперничают сотни, процесс становится бессмысленным. Это общая недоработка EQ и UO. Изначальное отсутствие глобального мышления разработчиков. Локальность любых "акций".

Что возвращает нас к Asheron's Call, купающейся в лучах славы. Каждый месяц держатели AC обрушивают на головы всего (без исключений!) населения новые неприятности. Убедительнейшей демонстрацией соответствующих механизмов проекта стал момент завершения открытого бета-тестирования и выход игры в релиз. В этот день умер мир Dereth: из недр земли восстали огнедышащие вулканы и покрыли землю пеплом, темные тучи заслонили солнце, оттенив оранжевые хвосты низвергнувшихся на виртуальную страну комет. И все это В РЕАЛЬНОМ времени! И в течение целого дня. Причем команде обслуживающего игру персонала не пришлось прилагать ровным счетом никаких усилий. Ребята лишь активировали нужный скрипт и изредка оглашали мир пророческими стишками в стиле Нострадамуса. Затем все успокоилось. На месяц. После четырех недель акклиматизации игроки вдруг с удивлением заметили... снег. Зеленые холмы и луга по всему миру быстро покрылись жуткими сугробами, по которым бодро запрыгали невиданные ранее полярные зверюшки. У пользователей даже появилась новая тематическая опция — игра в снежки! Одновременно всем намекнули, что за изменение климата несут ответственность злые колдуны, коих необходимо найти и плотно покрыть позором. Примерно через месяц группа настойчивых исследователей наткнулась на искомых магов и, истребив их в тяжелой схватке, завоевала на свою голову вечную славу и некоторые неплохие артефакты. Мир медленно стал оттаивать — и вскоре наступила весна! Повсюду распустились цветы, а злые северные монстры исчезли вместе со снегом и снеговиками.

В этот день умер мир Dereth: из недр земли восстали огнедышащие вулканы и покрыли землю пеплом, темные тучи заслонили солнце, оттенив оранжевые хвосты низвергнувшихся на виртуальную страну комет. И все это В РЕАЛЬНОМ времени! И в течение целого дня.

Я привел лишь один пример из множества доступных. Asheron's Call находится в онлайне уже больше года, и за это время ее подписчики успели повоевать со странными кристаллическими чудовищами, они боролись с левитирующими над поверхностью земли крепостями, решали проблемы вылезших из недр черных колонн, жили под сенью крыльев загадочного темного демона, закрывавшего половину небосвода. Что приятно, эпопея продолжается. Вместе с очередными патчами появляются даже новые зоны! Как раз сейчас в AC творится очередной Армагеддон, и Разрушитель шагает по ее земле. Бодрое развитие событий. Тем более что бедные игроки до сих пор не пришли в себя после нашествия гигантских кошек-мутантов. Нет, правда...

Положили роту комиссаров. А теперь все играем в снежки!



Несколько последних месяцев на Battle.net бушевали страсти, которые не снились даже героям Шекспира. Игроки в Diablo II вели своих героев на 99-й уровень, а дошедшие бились насмерть за первенство.

ВАРВАР ВАРВАРУ ГЛАЗ НЕ ВЫКЛЮЕТ

КАК СТАТЬ ЧЕМПИОНОМ

Господин ПЭЖЭ



Ну а начиналось все довольно оптимистично: почти каждый игрок пролетает пару-тройку десятков уровней за первое же прохождение игры. Легко, быстро и никаких проблем. Казалось бы, точно так же будет и дальше, ведь осталось всего две третьих пути. Но неумолимая экспонента устроена куда сложнее. Прохождение игры на Nightmare с выносом всех монстров дает от силы полтора десятка уровней, а на Hell — меньше десяти.



В сообществе Diablo II уже давно выяснено, как именно вычисляется опыт, приносимый упокоенным монстром. 100% от возможного достанется только тем игрокам, которые находятся в пределах пяти уровней от этого самого монстра. Монстры пятидесятого уровня кучкуются в конце Nightmare, а в финале Hell они достигают 80-85, но не выше.

В абсолютных числах, конечно, опыт от "супермонстров" больше, даже после вычитания поправки за разницу уровней (персонажу 50 уровня почти в два раза выгоднее бегать по Hell/Hell, чем Nightmare/Hell), но опасность при этом непропорционально выше, а каждая смерть — это потеря опыта, и немалая. Так что спокойнее не торопиться, проходить "рыбные места" до тех пор, пока монстры не станут слишком слабыми, чтобы давать максимум опыта. Таким образом можно растянуть это удовольствие уровня до девяностого. И впрямь, на свете довольно много персонажей, честно добравшихся в начало девяностых уровней (снимаю шляпу с седой шевелюры — это настоящие люди, фанаты в хорошем смысле слова).

А вот дальше начинаются проблемы. Собственно, возникают они еще раньше, когда для достижения очередного уровня необходимы десятки, а затем и сотни миллионов очков. Ведь за одного монстра даже на Hell/Hell дают от силы тысяч десять-пятнадцать, а за Дьябло — чуть больше ста. Такими темпами процесс рискует затянуться на долгие годы. Интенсифицировать его, разумеется, можно, причем примерно в шесть раз. Нужно лишь выступать соло в игре с восемью бойцами и единолично расчищать Hell/Hell. При этом монстры пропорционально толще и опаснее, но и очков дают куда больше (формула довольно хитрая, но не в ней сейчас дело).

Все это прекрасно, но иногда, увы, приходится умирать, и происходит это обычно из-за лага. И неважно, сколько у тебя здоровья, рано или поздно лаг окажется достаточно длинным... Тут-то и выплывает неумолимая статистика. Если потери опыта от очередной смерти в среднем превышают набранные между двумя соседними кончинами очки, дальше можно не играть.

Да и просто набор очередного уровня становится слишком продолжительным занятием, ведь почти все монстры, кроме самого Дьябло, перестают давать хоть сколько-нибудь заметные очки, и сбор урожая в сотни миллионов превращается в каторгу.

ДУХ КОМАНДЫ

Русские — народ не слишком богатый, но чертовски изобретательный. Аглицкую блоху подковать — это нам запросто. А уж здоровенного Дьябло — вообще раз плюнуть. Наши люди изобрели RUSBarb'а. Русский Варвар сам по себе довольно скучный персонаж, с серенькими предметами (довольно мощными, но ничего выдающегося), традиционно прокачанными умениями

и почти неинтересующийся деньгами. Но зато в команде... RUSBarb — это около 20 человек, практически у каждого есть персонаж уровня за 50, а то и за 80, и в одиночку наш Варвар никуда не ходит. Десятки человек одновременно играют на Battle.net, разбившись на группы, под руководством общего координатора — "рулевого". Группа создает новую игру, туда заходит "разведчик" и бежит искать Experience Shrine где-нибудь в первом акте. А тем временем "чистильщик" отправляется в Chaos Sanctuary (дворец Дьябло) и выносит там почти все, что шевелится. "Почти" — значит, оставляя неоткрытой одну из пяти печатей, чтобы Дьябло не появился, пока не подойдут Колдуньи.

А они подойдут, уж не сомневайтесь, и только тогда Дьябло выпустят, и он будет корчиться под их Static Field'ами, теряя почти все здоровье, но не умирая. И тут-то в игру войдет ОН, великий и ужасный, вместе со свитой, чтобы в игре было ровно восемь человек, забежит в заботливо поставленный портал к Exp. Shrine, а затем, со светящимся флажком над раскрашенной мордой, придет и нанесет завершающий удар Whirlwind'ом, получив почти миллион очков опыта. И он не будет собирать вещи, выпавшие из Дьябло, задерживаться в игре и обсуждать, как легко умер хозяин замка. Он немедленно пойдет дальше, ведь тем временем другие команды подготовили ему еще немало точно таких же "расчищенных" игр.

Вот он, почти чемпион мира. Я же говорил: ничего необычного...



НЕ ПРОЙДЕТ И ПОЛГОДА

Любой из последних уровней требует всего несколько сотен Дьябло, если при этом в каждой игре найдена и взята Experience Shrine и, разумеется, если играют все восемь человек. Так, дорога от 94 до 99 занимает всего 1901 Дьябло, как подсчитал один из участников... А каждая смерть, если она не дай бог случится (знаменитая молния Дьябло, выпущенная в момент серьезного лага у Варвара, запросто может свалить кого угодно, и вся надежда тут только на команду поддержки, которая должна в такой ситуации любой ценой завалить Дьябло сама), отнимает примерно 190 Дьябло. А ведь за день набирается всего лишь 100-150 штук...

RUSBarb был первым командным персонажем. Начал он, само собой, довольно поздно, но резко вырвался вперед, прочно заняв первое место. Начиная с 90-го уровня его кормили только отборными Дьябло, и процесс шел просто замечательно. Но недолго музыка играла. Вскоре после опубликования гордого открытого письма, описывающего стратегию прокачки и приглашающего всех желающих посоревноваться, в начале ноября на свет появился GERBarb (к слову, "наш" Варвар родился 3 октября — и вскоре вы оцените эту разницу во времени). Да-да, точно такой же персонаж, с теми же предпочтениями, стратегиями и методами, только "живущий" в Германии.

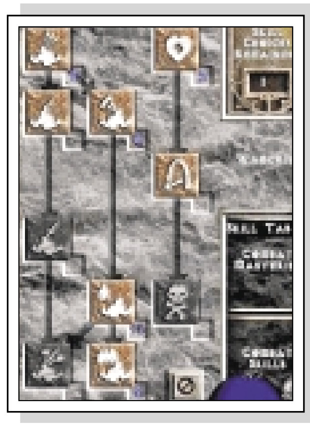
А потом и одна из Колдуний на азиатском realm'е Battle.net, с красивым именем ot-sun, неожиданно резко скакнула вверх по карьерной лестнице, явно подпитываемая усилиями точно такой же группы. И началась гонка, долгая и изнурительная, с бессонными ночами, игрой по правилам и без, с поливанием соперников грязью и разнообразными попытками помешать (забивая каналы игроков объемистыми пакетами информации, заходя во вражеские игры и убивая там Дьябло, а то и пытаясь прикончить главного героя, и т.п.). До сих пор где-то хранится ухо GERBarb'а 96 уровня...

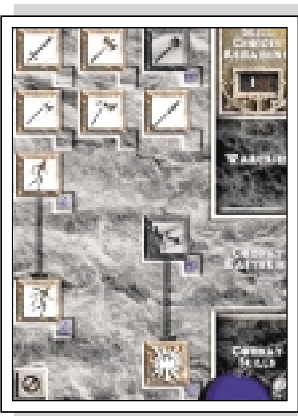
И тут-то в игру войдет ОН, великий и ужасный, вместе со свитой, чтобы в игре было ровно восемь человек, забежит в заботливо поставленный портал к Exp. Shrine, а затем, со светящимся флажком над раскрашенной мордой, придет и нанесет завершающий удар Whirlwind'ом, получив почти миллион очков опыта.

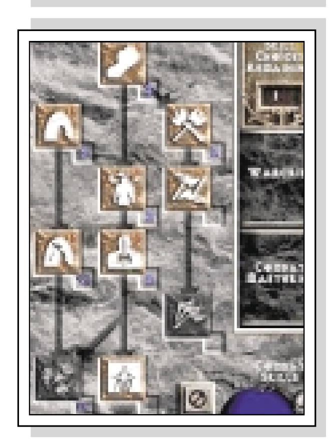
Было всякое. С обеих сторон при общем преобладании нормальных людей нашлись моральные уроды, припомнившие в форумах и на сайтах вторую мировую, фашизм, коммунизм и все, что только можно было припомнить. Хорошо еще, что людей, умеющих читать на неродных языках с обеих сторон оказалось не очень много, а онлайновые переводчики не слишком совершенны, так что до рукоприкладства дело, к счастью, не дошло.

О СПОРТ, ТЫ — МИР!

Не стоит заглядывать в конец колонки. Чуда не произошло. Команда у немцев была раза в два больше, Интернет у них куда







стабильнее и быстрее (наши гоняли персонажа почти исключительно по ночам, а немцы, точнее, европейцы, поскольку там были люди из разных стран, круглосуточно), так что, несмотря на финиш, который смотрелся интереснее, чем финал олимпиады, чуда просто не могло произойти. Наши проиграли, отстав всего на несколько дней.

25 октября — первое место в мире, 91 уровень. 16 ноября — 93 уровень. 23 ноября — 94. К 17 декабря добрались до 97 и резко увеличили темп, испугавшись появившегося и почти сразу же захватившего лидерство GERBarb'а. Но было уже поздно. Да, 98 уровень сделали буквально за сутки, не ели, не спали, но ведь и соперники тоже не бездельничали. Первая строчка в таблице менялась почти каждый день: что за день наберут немцы, то за ночь наверстают наши. А потом было черное 19 декабря: GERBarb стал первым персонажем, добравшимся до максимального уровня. Отныне и вовеки. И ничего уже не изменить, бессонные ночи и вложенные человеко-годы остались позади. Можно, как в любимых американцами видах автогонок, подсчитывать очки, уровни, которые "наш" персонаж набирал первым, время, которое он продержался в лидерах. Но делать это будут все-таки проигравшие.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Говорят, что после драки кулаками не машут. Надо уметь проигрывать, не теряя лица, не реагировать на насмешки и принимать судьбу с достоинством. Мне кажется, что это правильно. Не буду утешать заезженными формулами "не корову проиграли", "это всего лишь игра" и им подобными. Скажу только, что не стыдно проиграть более сильному противнику (а немцы — действительно сильный противник, и по количеству, и по уровню, и, безусловно, по боевому духу).

А еще замечу, что место в анналах и на скрижалях могло бы быть нашим, если бы тогда, после выхода на первое место, не наступила эйфория, головокружение от успехов, не показалось, что игра уже сделана и впереди спокойный путь к УЖЕ заслуженной победе. Марафон не выигрывают на 35 километре. И даже на 40-м. Зато, увы, там-то его и проигрывают...

Есть, правда, один шанс сохранить лицо. Шанс небольшой, основанный на технической детали, но все-таки. Дело в том, что после достижения 99 уровня за убитых монстров перестают начислять опыт. Совсем, ни одного очка. И GERBarb уже успел умереть один раз после 99 уровня, так что у него сейчас ровно столько очков, сколько соответствует границе 98-99.



Приговор оглашен, обжалованию не подлежит.

И вот тут-то и возникает тот самый технический нюанс: за самого последнего убитого монстра начисляются ВСЕ очки, все, что должны быть начислены. Иначе говоря, если RUSBarb наберет ровно на одно очко меньше границы, а затем прикончит Дьябло в максимальном варианте (8 человек, со взятой Experience Shrine), то у него будет максимальное теоретически возможное количество очков, и он навечно останется на первой ступеньке лестницы (пусть и заняв это место хронологически вторым).

Но, увы, все это так и останется в теории. Только что вышел очередной патч к игре (1.04), изменивший схему вычисления опыта после 99 уровня. Отныне после убийства любого монстра очки за него засчитываются, персонаж поднимается на первую строчку, после чего очки немедленно обрезаются до стартовых для 99 уровня. Убивший последним становится первым, игра в пинг-понг...

А дальше... Дальше пришла новость, положившая конец соревнованию. Blizzard объявила, что первого января "лестница" будет очищена и старые персонажи на нее больше никогда не попадут. Все начинается с нуля. Более того, с выходом аддона лестницу обнулят еще раз.



Россия vs. Германия: битва титанов

Московский Молотобоец

5

Сегодня в номере:

Интервью с Героем

ГОВОРЯТ УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

"Пока борюсь с немцами, объявив экономическое эмбарго Германии. Вчера покупал холодильник и электроплиту. Жена хотела "Кайзер", "Бош" или "Электролюкс". Но с "Электролюксом" мы еще при Гигалосе завязали, а место "Кайзера" и "Боша" заняли "Брандт" (Франция) и "Атлант" (Белоруссия). Задавим Германию экономическими санкциями!"

"Посмотрите правде в лицо. Нас сделала кучка бюргеров. Они начали в два раза позже нас, и координатор бестолковый, и игроки низколевельные, и организации никакой, и вредили им как могли....а может, мы все-таки не лучшие?"

Все подробности, детали и т.п. можно найти на официальном сайте проекта "Качаем Чемпиона" (www.dungeon.ru/rus-1/). Обратите особое внимание на форум проекта и прочитайте архив за ноябрь-декабрь.

Участники проекта "Качаем Чемпиона"

T-Rex[SH] — рулевой RussBarb'a, keykeeper, управление, PR
Demiurg[SH] — управление, информационная поддержка, PR
ERT (aka Demjan) — координатор проекта, лучший из лучших
Riks[LFL] — рулевой RussBarb'a, keykeeper
MadFan[SoT] — рулевой RussBarb'a, keykeeper
Warlock_spb — рулевой RussBarb'a, keykeeper
Vitb — рулевой RussBarb'a, keykeeper, управление, раздел Expogen'a для RussBarb'a, PR
Shoti — папа идеи нашего проекта Rus–1, поддержка, PR
HellRaiser[SH] — PR, переводчик
Критик (aka Piramida) — PR, переводчик
Atlet — PR, поддержка
Льюс Тэрин Теламон — агитационные плакаты
GEO — агитационные плакаты, art–поддержка
Pain — агитационные плакаты
Immortal[SH] — скриншоты
007 — шпионаж за немецким направлением
Dennis — шпионаж за немецким направлением
wdw — шпионаж за шведским направлением
Michael — шпионаж за шведским направлением



стр. 56



American McGee's Alice

American McGee's Alice О, мне о многом *Алиса* хочется вам рассказать: о скипетре Бармаглота, броске игральных костей и Снарке, об удивительно посверкивающих гранях ледяных осколков, о полете на Грифоне, о том, как становится Слоном и прикрывает королевскую пешку, о шахматных врагах, ходящих не по правилам, и строго следующих канону союзниках. О хищных грибах, первый из которых напугал меня до полусмерти, и тяжких пунцовых розах, о кошмарных призраках, блуждающих по трубам с диагональной насечкой...

Поскольку Страна чудес не существует вне Алисы, поскольку весь странный мир, все герои, вся дьявольская игра — лишь облачко в ее сознании, героиня American McGee's Alice оказалась воплощением раздвоенности, олицетворением тревоги, маленькой девочкой, неординарность которой в том, что она никогда не кажется испуганной. Не всегда знающие чувство меры, но от этого не менее талантливые художники / Rogue Entertainment заново создали ее, Алису Плезенс Лиддел с волосами красноватого *с ножом* отлива и большими зелеными глазами на маленьком белом лице, милое дитя в руке, до отчаяния нормальное в дважды свихнувшемся королевстве...



стр. 45

Project IGI

Project IGI ...огромные открытые пространства, *и* по которым мистеру Джонсу регулярно приходится делать километровые забеги в полной выкладке (все это натощак) — либо перемещаясь между двумя соседними локациями, либо подыскивая удобную точку повыше, дабы всласть пострелять из *СВД*...



стр. 40

Giants: Citizen Kabuto

Giants: Citizen Kabuto Giants не умеет притворяться, она чиста и честна перед игроком. Именно *в* этом сила игры.



стр. 51

Colin McRae Rally 2.0

Colin McRae Rally 2.0 ...справа от водителя, на место верного и бесстрашного штурмана какой-то шутник посадил самоедского шамана в состоянии острого алкогольного аффекта. По всей видимости, данный шаман никогда прежде не ездил на *автомобиле*, потому как он непрерывно зудит что-то нервное себе под нос и вам в уши...

МИХАИЛ СУДАКОВ

Giants: Citizen Kabuto





святая простота

Это уже начинает порядком надоедать. Третья игра за неполный месяц вгоняет меня в околошоковое состояние и заставляет со скоростью отбойного молотка стучать по клавише "Снять скриншот", один за другим ловя удачные моменты. Заглянем в папку с картинками. Так и есть: 120 (сто двадцать) штук. Ну куда это годится?

А ведь несчастный разум только-только успел отойти от изощренной пытки в виде просевки девяноста скриншотов из Colin McRae Rally 2.0 и семидесяти восьми по какой-то странной причине невостребованных картинок на тему Sacrifice. Если бы вы знали, как трудно порой нажимать на клавишу Del, произнося: "Недостаточно хорош", и знать при этом, что для 90% других игр подобная красота находится вне пределов досягаемости. Но только не для Giants.

Eye candy

Человек, впервые узревший Citizen Kabuto в действии, уподобляется герою какого-нибудь мультфильма компании Warner Bros. или, на выбор глубокоуважаемых читателей, Джиму Керри в пересмотренной раз тридцать "Маске" с характерными симптомами: отчаянно саднящая после падения на пол челюсть, работающие на 200% от стационарного режима слюнные железы и неестественно выпученные глаза с расширившимися зрачками, которые делают вас похожим на персонажа из популярной брошюры "Не превратился ли мой друг в проклятого наркомана?".

АНДРЕЙ ОМ

Giants: Citizen Kabuto



Гражданин какбудто

14:00. Прочел двадцать пять положительных рецензий на Giants на английском, немецком, польском и суахили. Много думал. 16:03. Не решался приступить, пил из чайника кипяченую воду, ходил по квартире кругами, играл в тетрис на мобильном телефоне. Думал. 20:45. Решился. Глядя в сторону и поминутно крестясь, запустил giants.exe.

Мне неинтересно. Меня не цепляет. Подумал было, что это возрастное — вот и хип-хоповых подонков с Восточного побережья сменили в дискмене Джерри Ли Льюис и Джеймс Браун, вот и седины, предмет истеричного визга наиболее экзальтированных читателей, вернулись к первородному цвету... Это печально, потому что если пропала зависимость, если после сдачи номера не тянет уйти в двухнедельный игрозапой, то нужно или в петлю, или на пенсию, а ни тот, ни другой исходы почему-то не прельщают...

С этими мыслями ваш обозреватель грустно запустил позапрошлогодний System Shock 2, просидел за ним неделю не вставая, сорвал все сроки сдачи материалов, забыл встретить родственников в аэропорту и немного заболел обезвоживанием организма. То есть не надо делать чукоу, да? Надо делать жукоу. Со мной все в порядке.

whazzuuup?

Planet Moon тяжело: все население компьютеризированного земшара за исключением их собственных мам, собак и гер-

лфрендов знает их как "тех-парней-которые-ушли-из-Shiny-где-делали-MDK". Менять амплуа трудно, болезненно и все равно получится неубедительно: актер Петр Васисуалиевич Фанатюк, двадцать лет игравший в провинциальном ТЮЗе Мефистофеля, даже в гриме Гамлета останется Петром Васисуалиевичем, двадцать лет игравшим Мефистофеля. От PM ожидали этакого балагана, буффонады с сумасшедшинкой, с лукавым ленинским прищуром — спокойной, размеренной игры им не простили бы ни публика, ни деньгодатели. В результате натужные попытки "чтоб было весело и непременно не как у всех" привели к тому, что первые полдюжины миссий Giants мы играем в open air-клон MDK. Все на месте вплоть до встроенного в голову главного героя оптического прицела и встроенного в противоположное место jet-pack'a, исполняющего роль Куртового крылопарашюта.

Доказав всем присутствующим, что преемственность поколений свято блюдется, игра вспоминает, что она в некотором роде "most innovative action-strategy of the year" и повергает нас... в пешеходный клон Battlezone. Вокруг суетятся и палят из пушек дружественные Мecc'и, делающие вид, что подчиняются нашим приказам, — на самом деле парни вполне самодостаточны. Не отдавайте им приказы — и, возможно, они останутся в живых. Не беспокойтесь об их оружии — оно никогда не кончается. Какие формации, какие модели поведения, что ты, милай?..

Дальше будет рудиментарное строительство баз (ключевые слова — "больше стен") и другие аттракционы.

Где гражданин?

Этот вопрос начинает терзать незнакомого с предметом путника с яростью известного вам орла-гурмана из древнегреческой мифологии. Спокойно, его не будет еще долго — Giants использует мерзейший аркадный трюк, принудительно пряча самого вожделенного персонажа до конца игры. Пока с нами Sea Reaper'ы под предводительством мисс Delphi, которую целомудренный Interplay в самый последний момент перед релизом нарядил в бикини — ведь, о ужас, в игру теоретически могут играть ДЕТИ!!!


РАЙСКИЙ УГОЛОК, ИНАЧЕ И НЕ СКАЖЕШЬ. ВО ВРЕМЯ ПОЛЕТОВ НА ДЖЕТПАКЕ ВИД ОТКРЫВАЕТСЯ ОСОБЕННО РОСКОШНЫЙ.

Каким же великолепием, каким невообразимым буйством красок, сочностью текстур и разнообразием спецэффектов придется обладать будущим продуктам только для того, чтобы не выглядеть рядом с Giants серыми в черную полосочку воронами. Иногда кажется, что тридцатью двумя битами цвета здесь не обошлось, и Planet Moon каким-то непостижимым образом произвела программный хак и без того неслабого GeForce2, снабдив его той глубиной, о которой только-только начал задумываться прогрессивный человечище Джонни Кармак.

Бампмэппинг, когда его видишь впервые в жизни (увы мне и ах), производит еще более сногсшибательный эффект, чем радужная палитра. Скалы испещрены трещинами, земля — рытвинами и ямками, шкура Кабуто — ороговевшими складками кожи, а вода исходит волнами и сверкает на солнце. Иногда ловишь себя на желании прикоснуться к экрану и провести по нему рукой, чтобы убедиться в реальности происходящего, ощутить под пальцами неровную, шероховатую поверхность текстур, мягкость и беспокойность водной глади. Этот мир, наделенный множеством настроений — от неестественной, вызывающей красоты лучших курортов вселенной до небесной прохлады ледяных просторов, — просится наружу, прочь из все еще тесных рамок компьютерной игры.


СОНАК ТОЛЬКО ЧТО ТОПНУЛ — ЗЕМЛЯ ДО СИХ ПОР ХОДУНОМ ХОДИТ.

Битва гигантов

Довольно несправедливо стравливать Giants с Sacrifice, хотя в последнее время это и вошло у многих в привычку. Причем, открою небольшой секрет, несправедливо именно по отношению к людям, всей душой болеющим за игру от Planet Moon, ибо Sacrifice, даже если принять во внимание ее явно завышенные амбиции, обладает несколько большей глубиной. Giants, напротив, нарочито поверхностна во всех своих ипостасях, начиная с action и заканчивая зачаточными стратегическими элементами, но нельзя же, ей-богу, только из-за этого топить игру в душном и тесном мешке неприязни!

Похожесть двух главных героев, База и Дельфи, оправдана на все сто. Игрок, начавший Giants и приноровившийся к

предложенному стилю игры за Месс'ов, без труда переключится на второго персонажа, когда придет время. Бодрые пробежки с джетпаком за спиной уступят место Turbo-скачкам (ах, как эффектно, как органично выглядит размытая в полете фигура синекожей девушки), бластерные перестрелки сдадут позиции магическим атакам и лихим наскокам с сабелькой наперевес, а Smarties из глуповатых и жадных до лишних рабочих рук недогномов чудесным образом превратятся в умных и мудрых, порой немного эксцентричных наставников.

Но насколько забавны и неуклюжи Баз со товарищи, настолько же серьезна, полна русалочьей грации и обворожительна неземная красотка Дельфи. Желтолицые инопланетяне в скафандрах суетятся, прыгают по горам как чертики из коробок, палят по вырастающим из-под земли чудовищам и вооруженным Sea Reaper'ам, маскируются под кусты и спасают чужих жен от грубых посягательств вражеских солдат, под прицелом пистолета делающих изумленное лицо и уверяющих, что: "Она это заслужила!", а ледяная дева бросается в прозрачную воду, несется вперед, изгибаясь всем телом, как дельфин, встает во весь рост, примеряет на себя заклинание невидимости и проносится по стану врагов разъяренной богиней смерти, безупречно орудуя мечом и луком с начиненными взрывчаткой стрелами.



ЗДОРОВЯК ТОЛЬКО ЧТО КЕМ-ТО ПООБЕДАЛ.

Они, конечно, очень похожи, и, поиграв за Месс'ов, вы с уверенностью можете сказать: "Я понял смысл Giants". Но, не увидев полуобнаженную Дельфи и не познав, что это такое — быть ветром, вы не поняли ни черта. Суть Giants не в пяти коренных различиях между расами, а в пятидесяти пяти поверхностных; так задумано, значит, так тому и быть.

А что же Кабуто? Кабуто живет припеваючи и совершенно не беспокоится о своем существовании. Благодаря сбалансированному белковому рациону (десяток врагов на завтрак, в два раза больше на обед, ужин пропустить) этот гигант просто не способен отдать концы, как бы ни хотели этого воинствующие трусы Sea Reaper'ы. Под ударами мощных кулаков рушатся целые здания, прыжки сотрясают планету, похожие на муравьев с высоты пятиэтажного дома человечки в ужасе разбегаются при виде кровожадно раскрытой пасти, однако ноги коротки: зеленокожая страхолюдина хватает ближайшего неудачника, подбрасывает в воздух и заглатывает, звучно причмокнув. Иногда, не иначе как от избытка свежей кровушки, встает на все четыре лапы и издает такой леденящий душу рев, что не по себе делается всем в округе, включая игрока. Зверь, а не персонаж.

звуки "рay"

Озвучка Giants, право же, достойна своего "Оскара"! Восклицательный знак. Это Робин Уильямс в роли Джина, это огнедышащий Эдди Мерфи по имени Мушу, это Кристофер Ллойд, изображающий Распутина (см. соответственно мультфильмы "Аладдин", "Мулан" и "Анастасия"). Голоса героев Citizen Kabuto переполнены эмоциями: восторг, недоумение, жадность, героизм, влюбленность, трусость и вожделение бьют через край.

Спокойно, друзья, StarCraft здесь больше не живет: морские гады отличаются от Месс'ов только в мелочах, предпочитая магию огнестрельному оружию и называя jetpack звучным словосочетанием turbo ability. Могу себе вообразить ход мыслей случайно забредшего в .EXE-лагерь дорчитателя, обычно конвертирующихся в письма со словами "говоришь, юниты одинаковые?! А где ты видел у черных бомбу?". Однако, ша, родные. Мелкие жизненные радости вроде способности исцеляться в воде и наличия за пазухой заклинания "торнадо" (далось всем это торнадо, а, Дэвид?) не дают нашим склизким друзьям права называться "Совершенно Новой Расой", и нечего тут.

Глоток воздуха захваченная аркадно-стратегическими штампами игра дает нам только ближе к концу, когда на арену выходит собственно Kabuto. Здесь, правда, головному мозгу делать нечего — с пожиранием Smarties, накалыванием их на рога с целью употребить потом и периодической откладкой яиц прекрасно справляется и спинной, как это и заведено у динозавроподобных. Забавно, но не тот жанр. Кстати, яйца можно не откладывать — вылупляющиеся из них offsprings годны только для борьбы с Raiks (только не спрашивайте меня, что это все из себя представляет).

строгаз

Игра, натурально, заблудилась не в трех даже, а в двух жанровых соснах. Стратегические элементы слишком рудиментарны и слишком заштампованы, чтобы воспринимать их всерьез, — впрочем, надо признать, об этом нас предупреждал добрый, но злой action-департамент в июне минувшего года.

Смирившись с атрофией, условно, "думательной" части, тяжело потерять еще и "кликательную": action-составляющая Giants представляет собой набор вымученных аркадных аттракционов, завернутый в конфетный фантик угловатой трехмерности. Ни о какой поливариантности прохождения речи быть не может — стоит нам засмотреться по сторонам и на полшага отойти от три года назад утвержденного Planet Moon сценария, как игра резко дергает поводок, заставляя

нас хрипеть и кашлять в строгом ошейнике. Решили сэкономить энергию jetpack'а и пробежаться пешком по мелководью — моментально сожраны неубиваемыми (!) пираньями, взявшимися из ниоткуда. А ты не балуй, касатик. Спрятались за скалой и расстреляли гнездо Reaper'ов — они ВСЕ РАВНО гуськом вышли из руин и устремились наперерез. А не предусмотрена такая находчивость, амиго. Сказано истреблять уродов по одному — так и истребляйте. Так и дальше: авторам, должно быть, хочется думать, что они отыгрывают штампы в этаком иронично-постмодернистском ключе, но они забывают, что Planet Moon все-таки никоим образом не Shiny и что с легкостью проделывает Юпитер, то, неуклюже роняя себе на ноги тяжелые предметы и злобно бранясь, никак не может исполнить Стрелец.

Апофеоз милицанера — уровни-гонки. Это, коллеги, даже не смешно. Этому место не просто на каких-то абстрактных консолях, а на заскорузлом "Дэнди" вьетнамского производства. Туда же отправляется невозможность сохраняться посреди миссий, этот антизнак качества, каинова печать игр совершенно определенного сорта. Будучи в благостном расположении духа, я иногда называю их пустышками.

Дайкири в охлажденном бокале при ближайшем рассмотрении оказался мрачным спотыкачом, на 90 процентов состоящим из сивушных масел, а на остальные 10 из червивого джонатана. Хао. Я все сказал.

P.S. А вот и стандартный для рецензий последнего времени постскриптум: президент Planet Moon Ник Брути (Nick Bruty) объявил в недавнем интервью журналу Computer Games, что "значительную часть времени работы над игрой мы провели за оптимизацией графики под устаревшие видеокарты". Вот, дескать, на чудесных новых консолях такой проблемы не будет, поэтому, скорее всего, компания попрощается с ПК и нацелится на создание эксклюзивного онлайнового эпика для Xbox. Нет, конечно, если вдруг разработчики получат некий стандарт для PC-разработок (T&L, DirectX 8.0, EAX...), то они, может быть, еще вернутся, но вряд ли, вряд ли...



ВПЕРЕДИ ДЮЖИНА ВИСЯЩИХ НАД ПРОПАСТЬЮ ВИНОГРАДНЫМИ ГРОЗДЬЯМИ SMARTIES. НАДО ИХ СПАСАТЬ.

образуя самую удачную в жанре action подборку гэгов за пару последних лет. Чего только стоит проникновенная речь База, обращенная к своим товарищам: "Да, эта женщина не похожа на нас. Немного другой цвет кожи, чуть повыше рост... Но я люблю ее!" Во что в это время превращается Дельфи, отчетливо видно на скриншоте. Ощущение от происходящего — детский, дикий, необузданный восторг. И так почти в каждом скриптовом мультике. Ау, Дисней, вы ищете таланты?

Сюжет вообще развивается презабавнейшим образом, напрочь ломая все представления о себе, созданные рекламными роликами. Все эти "One island isn't big enough for the three of them" можно забыть как страшный сон — "Гиганты" слишком оригинальны, чтобы опускаться до вариаций на тему враждующих суперсуществ.

ОНО

Такова игра Giants. Ни на минуту не претендующая на звание "серьезного проекта", "серьезного экшена" или "серьезной стратегии". Здесь просто так сооружаются базы, а в магазинах можно отовариться на халяву. Здесь в середине игры из ниоткуда возникают гонки на скутерах (кстати, далеко не самые занудные), а мамонтоподобные Сонаки, умеющие наносить звуковой удар и топать так, что земля идет волнами (потрясающий терраморфинг!), убиваются на счет "раз".

Да, таковы "Гиганты". С самых первых минут задающие веселое, бесшабашное настроение и поддерживающие его любыми средствами. Невероятно красивые и техничные, выжимающие из вашего компьютера последние соки и использующие это великолепие ради единственной, самой правильной на свете цели: поразить и рассмешить. Именно сквозь эту призму и надо рассматривать игру. Никаких сравнений с Sacrifice, никаких претензий к отсутствию save game посреди миссии (по поводу чего громогласно возмущается весь прогрессивный Интернет). Помилуйте, какие сэйвы в ТАКОЙ игре?!

Giants не умеет притворяться, она чиста и честна перед игроком. Именно в этом сила игры.



ВСЕМ ХОРОША ДЕЛЬФИ, НО ЭТОТ КРАСНЫЙ ОГОНЕК В ЕЕ ГЛАЗАХ...

кое-что о Giants

Uncensored

Если вы уже немного поиграли в Giants, то непременно заметили некоторое несоответствие внешнего вида игры с ее скриншотами и видеороликами. Да-да, мои озабоченные насилием и сексом друзья, игре определенно не хватает здорового красного цвета КРОВИЩИ и не менее здоровых прелестей Дельфи, в релизе стыдливо прикрытых на скорую руку сшитым кусочком ткани. И если с первой проблемой поступать надо по-мужски, грубой установкой Blood-патча (см. на нашем диске!), то вторую мы решим одной левой, просто-напросто избавившись от зловредного файла, отвечающего за "лишнюю" текстуру.

Итак, откройте каталог, в который вы проинсталлировали Giants, зайдите в директорию Bin и постарайтесь разыскать файл под названием "arpfix.gzp". Нашли? Сносите (переносите) его к чертовой бабушке! Теперь, о счастье, игра предстала перед вами почти в первозданном виде.

за рубежом (по сообщениям наших западных спецкоров)

"Хотя по своей сути Giants была и остается экшеном от третьего (первого) лица, игра включают в себя множество посторонних элементов: немного стратегии (по большей части это постройка баз и добыча ресурсов) и даже гонок на водных мотоциклах (видимо, чтобы чуток разбавить экшен-часть)! Это как если бы Tribes, Wave Race 64, Red Alert 2 и Rampage собрались вместе на выходные и устроили шумную вечеринку... Giants: Citizen Kabuto на поверку оказалась одной из самых творческих, эффектных и увлекательных игр, в которые мы когда-либо играли", — передает по телефону из штаб-квартиры PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 9,2/10) наш человек Тэл Блевинс (Tal Blevins).

"Появление подобного кровосмесительного проекта, как Giants стало для пресыщенного играми рынка глотком свежего воздуха. И потребители, к счастью, начали это замечать. Впрочем, даже если б и не замечали... Для чего, по-вашему, нужен наш брат рецензент? Для того, чтобы схватить вас за грудки и прокричать прямо в лицо: "Очнись, черт тебя дери! Посмотри на эту игру: разве она не великолепна?!" — телеграфирует в дорредакцию Тим "Хуан Голбез" Макконнахи (Tim "Juan Golbez" McConnaughy), штатный массовик-затейник сайта GameSpy (www.gamespy.com; рейтинг игры: 91%).

"Наконец-то обещания разработчиков воплотились в реальности. Все эти семистраничные развороты в дорогих изданиях были не напрасны: Giants и впрямь оказалась изумительной, превосходной экшен-игрой. В ней есть все, что вы ожидали, и немного сверх того: красочная графика, невероятная анимация, потрясающие звуковые эффекты, прекрасные заставки, дикий выбор оружия, уникальные персонажи и вероломные враги с замечательным AI", — пишет в новогодней поздравительной открытке Джефф Сенгстак (Jeff Sengstack), сайт GamePower (www.gamepower.com; рейтинг игры: 4/4).

А знаете ли вы, что...

...на начальной стадии разработки игры предполагалось, что Кабуто обзаведется собственной базой (якобы баланса ради), но затем в Planet Moon решили, что жрать Smarties и откладывать яйца — намного веселее, и все получилось именно так, как и должно было получиться.

...Giants началась с одной простой и забавной фразы: "Было бы здорово сделать игру, в которой какой-нибудь гигант сражался бы с космонавтами и пиратами". Тут все и заверте...

...одной из причин, по которой игра так долго не выходила в свет, был весьма трагический диагноз, поставленный Энди Астору (Andy Astor), одному из директоров и основателей Planet Moon (у Энди обнаружили рак). Парень вкалывал за троих, и когда написание программ пришлось отложить на многие месяцы, работа в компании практически встала: всего два программиста — это вам не шутка. К счастью, сегодня Энди чувствует себя преотлично.

...в 2000 году Боб Стивенсон (Bob Stevenson), другой основатель Planet Moon, помимо Giants увлекался лишь двумя играми: Deus Ex и Virtua Tennis (Dreamcast). Впрочем, сейчас, когда работа закончена, он собирается плотно засесть за Zelda: Majora's Mask, Banjo Tooie (обе с N64) и (внимание!) No One Lives Forever.

Михаил Судаков

Giants: Citizen Kabuto

жанр	Action с элементами стратегии и гонок
сайт игры	ww.interplay.com/giants/index.html
разработчик	Planet Moon Studios www.planetmoon.com
издатель	Interplay www.interplay.com

системные требования

Windows 95/98/ME/2000, Pentium II/K6-2 350 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель (8 Мбайт ОЗУ, рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM.

дополнительная информация

1. 875 Мбайт на жестком диске.
2. Многопользовательский режим: TCP/IP, до 10 игроков.
3. Игра начинает дико подтормаживать, когда сюжетная линия подводит вас прямиком к управлению Кабуто. Выход тут один: воспользоваться патчем (который вы сможете найти на нашем диске и который, разумеется, встает лишь на лицензионную версию) или уменьшить дальность прорисовки, одновременно отказываясь от 32-битного цвета. Но не стоит беспокоиться за внешний вид Giants: даже в Hi-color игра даст фору кому угодно.

суть

Самая смешная и красивая игра 2000 года.

НИКОЛАЙ ДАВЫДОВ

Project IGI



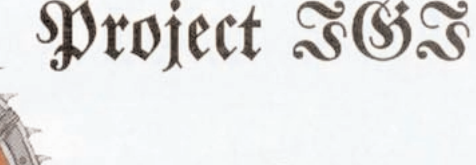


Эклектика

Безымянному коммандос посвящен не один десяток игр, а все два. По меньшей мере. За последние годы (в ногу с развитием графических ускорителей) постепенно проступали черты действительно проходной игры этого — спецназовского — жанра. Вот он, залог успеха: честная физика, правдоподобно ведущий себя AI (спасибо Hitman, теперь мы знаем, что искусственный интеллект тоже можно хоть чему-то научить), "живое" окружение, разнообразие сценариев, запоминающиеся герои... и чтоб пули пробивали деревянные стены! На этом пафос заканчивается, а трижды герою Персидского залива английскому агенту Дэвиду Джонсу (David Llewelyn Jones) надо с чем-то жить дальше.

Итак, что мы имеем в очередной игре на тему: КГБ, боеголовка, советский полковник, предательство, деньги, ядерный шантаж, позвоните "911", США, Англия, Россия, SOS, рашн бизнес, угон грузовика, потом поезда, потом истребителя (зритель привыкает — запросы растут), мир на грани катастрофы, разведка, кто помнит телефон нашего дежурного героя, русские солдаты поголовно разучились ругаться матом и начисто забыли родной язык, к какому огнестрельному оружию пехоты на территории советской военной базы легче всего найти боеприпасы, правильно, к АК... Ничего не напоминает? Впрочем, оставим в покое смутные забугорные представления о родине уссурийских тигров, ведь мы-то с вами знаем, какая она на самом деле.

ФРАГ СИБИРСКИЙ



Project IGI



Доказательство жизни

Его звали Дэвид Джонс. Собственно, так его зовут и теперь. Она в 8-м и 10-м номерах нашей прошлогодней серии комиксов носила двойное имя Project IGI/I'm Going In. Тут тоже все константно. Они когда-то откликались на позывной Innerloop Studios. Прозвание и сейчас не изменилось. Их коньком были авиасимуляторы. Сдается мне, что отныне с авиасимами покончено.



Всемогущая Eidos заполучила в клешни своих золотых протезов еще одну дорогостоящую погремушку. Не удивлюсь, если завтра серия I'm Going In, I'm Going In 2 (не заявлена, но все же) и, скажем, I'm Going In 3 прочно утвердится на постаменте. Вбрасывание в зоне одиночного спецназовского экшена! Советская хоккейная команда выходит в полном составе. Тут и ядерные боеголовки из соответствующих республик, и безумный генерал, и его загадочный, но свирепый spetsnaz в красных беретах.

зеленые акры

Если бы разработчики не уверяли клятвенно, что будут использовать в сугубо наземной игре движок Joint Strike Fighter, то я бы никогда не поверил, что вот таким рельефом когда-



Кажется, минул век с тех пор, когда мы в один голос из номера в номер пилили разработчиков по поводу "растворяющихся в воздухе" трупов. Но курилка жив, хотя все об этом и думать забыли: бесстыжие самоуничтожающиеся трупы взяли и всплыли в Project IGI. Стоит на секунду отвернуться от только что снятого часового, как он исчезает, оставляя после себя только "ствол". Но это бы еще ладно, гораздо хуже, когда, будучи убитым, этот самый часовой-упырь в седьмой (!) раз появляется на десятиметровой, стоящей посреди чистого поля вышке! Может быть, нужны серебряные пули? Но в игровой каптерке таких нет, вот и приходится, прицельно постреливая короткими очередями в разные вражеские части тела и прицокивая языком, как можно чаще передергивать затвор того самого народного автомата-героя. Впрочем, с течением времени эндорфин все реже и реже поступает в кровь. Стало быть, пора в "Макдональдс".

то любовались пилоты многокрылого симулятора. Правда, говорят, там всем желающим была предоставлена любезная возможность катапультироваться и топать на своих двоих до базы пару тысяч километров с пистолетом в кармане, дабы наглядно доказать, что они не погибли при исполнении.

Сумасшедшая дальнобойность и детализация картинки I'm Going In превосходит все, когда-либо существовавшее в природе. Она прекрасна и в дождь, и в снег, и в туман, и в ясную погоду, и в пасмурную, когда белое небо сияет нестерпимо ярко, и сквозь стекло кабины падающего вертолета. Загрузить с верхом нашу табельную спарку PIII 500 МГц + GeForce2 GTS? Пожалуйста! Скажем так: это глубже, чем горизонты Delta Force: Land Warrior, насыщенней, чем декорации Rogue Spear, прекрасней, чем затуманенные ландшафты Hidden & Dangerous.

Возьмем изящно выполненное переключение в вид от третьего лица на лестницах и тому подобных неприятных штуках, — и вот на переднем плане Джонс, безукоризненный до последней тени и складки, а на дальнем — дымчатый лагерь с цистернами, бараками и четко прорисованным часовым на теряющейся за краем земли вышке. Что касается обзора через прицел снайперской винтовки Драгунова с водонапорной башни, то по четкости, мягкости и скорости сканирования зданий и людей в сложной перспективе на дальности в два с лишним километра у I'm Going In конкурентов нет. А это очень важно, так как отдельные миссии IGI требуют именно снайперского прикрытия оперативной группы, вторгающейся на территорию вражеского лагеря.

Прорисовка закрытых помещений — извечного проклятия — заставляет вспомнить классический (хоть и консольный) Golden Eye. При интенсивной пальбе в кадр выскакивает неимоверное количество деталей. Окна, вылетающие под ураганным огнем вместе с переплетом, разбитые мониторы, расщепленные дверные косяки, изуродованные стены — когда все разлетается вдребезги одновременно, кажется, что в Innerloop Studios наняли голливудских пиротехников и заранее отсняли батальные сценки с их помощью.

АДЗТ "Пошиф спецфок"

Движок исповедует аскетический минимализм буквально во всем и, вопреки устоявшимся представлениям, вовсе не способствует хорошему пищеварению. Скромные, мягко говоря, текстуры, прямые углы и линии. Зато (внимание!) огромные открытые пространства, по которым мистеру Джонсу регулярно приходится делать километровые забеги в полной выкладке (и все это натощак) — либо перемещаясь между двумя соседними локациями, либо подыскивая удобную точку повыше, дабы всласть пострелять из СВД. По поводу полной выкладки можно сказать только одно: еще никому (по крайней мере в симуляторе) не удавалось за один раз утащить нож, два пистолета, пару штурмовых винтовок, пару дробовиков, тяжелый пулемет, гранатомет, снайперскую винтовку, связку мин, гранат, карманный компьютер, бинокль и амуницию в соответствующих количествах! А наш агент этого даже не замечает. Джон Мэтрикс из "Коммандос" пропеллером крутится в гробу. Реализму — полный аминь!

Кстати, половина миссий действительно проходится с помощью снайперской винтовки: лезете на ближайший чердак, zoom на максимум — и вот он, геноцид! Учитывая, что почти всегда в зоне досягаемости наличествует пара-тройка снайперов с дополнительными магазинами, у вас есть отличный шанс перестрелять всех и вся, вообще не вступая в close combat, и далее шагать по вражеской базе, словно по Красной площади в пригожий летний день. Любителей похвастаться накопленными за долгие годы службы в виртуальном спецназе удалью, скоростью реакции и количеством пройденных кампаний ждет совсем другая картина.

fps – залог победы... противника

Стоит, однако, нашей церковной мыши вылезти на свет лампы и попасться прихожанам на глаза вблизи, как начинается конец света в отдельно взятой коммуналке. Норовя "перекрестить" вашего героя сверху вниз и слева направо, прицельно и не очень, ребята сбегаются строго по трое и, приближаясь к Джонсу на расстояние пяти метров (не дай бог!), почти обнуля-

ют счетчик fps. У вас Pentium III 750 МГц, GeForce2 и 256 Мбайт ОЗУ — казалось бы, куда уж круче? Забудьте, времени сделать upgrade не будет, единственный способ попытаться выжить — задвинуть в графических настройках рычажок детализации до упора влево и затем наслаждаться убогими ландшафтами и чудаковато прыгающей под ногами гладкой землей, которая почему-то так и норовит оказаться ямой. (Поступив подобным образом, вы рискуете увидеть истинное лицо Анечки, речь о которой чуть ниже.) Все это, кстати, в детсадовском 640x480, больше не разрешает воспитательница-грымза.

Deaf, dumb, blind

Когда искусственный интеллект откровенно слабоват, о нем упорно стараются не вспоминать. Не тот случай. Надпись на коробке с игрой "Посоревнуйтесь с AI, который разумно реагирует на любые ваши действия" на деле приводит вот к чему.

Стоящие в паре метров друг от друга сослуживцы даже глазом не моргнут, когда вы вдруг решите вколотить в одного из них обойму предельно злого свинца. Да, это крайний случай, но сталкиваешься с ним по десять раз за миссию; строго же говоря, у каждого "юнита" есть некая достаточно скромных размеров зона реагирования, вне которой его не волнует ну абсолютно ничего. Как вы думаете, на сколько километров разносится звук очереди все того же "Калашникова" в горах?..

Если же вы увидели стоящего к вам спиной, но лицом к автомату с газировкой солдата, не пугайтесь и спокойно проходите мимо — бедняга страдает жутким обезвоживанием, и даже тревога не заставит его оставить свое лечебное занятие. Короче, по всем игровым законам это типичное чучело.

Разрекламированный AI действительно остервенело садит по вам сквозь деревянные перегородки, но даже за стуком пуль и капель извечного дождя проглядывают две огромные дыры. Первая — всего лишь досадная мелочь — прореха в "безупречной" физике: ваши пули одинаково хорошо проходят и через дерево, и через бетонные балки. Нет, все мы, конечно, в детстве слышали рассказы авторитетных друзей о том, что АК-47 с двухсот метров пробивает стальную рельсу, но ведь детство давно закончилось. Второе недоразумение — осознание того, что компьютерные соперники просто не в курсе присутствия между двумя точками непреодолимой для пуль преграды. Вот и выходит, что можно стоять битый час за каким-нибудь ящиком и слышать, как железный дурень по ту сторону разряжает в вас уже не сосчитать какую обойму.

Дальше больше. Первый раз получив в свои руки мину с детектором движения, вы будете радоваться как ребенок, предвкушая Армагеддон собственного разлива. Обползав всю базу вдоль и поперек и заминировав все казармы, вы гордо выйдете в полный рост (как это сделал я) под самое око security-камеры. Прозвенит звонок, солдаты начнут выбегать наружу, прогремят взрывы, и несчастные погибнут. Но пройдет несколько мгновений, и... что бы вы думали? — новые солдатские порции снова начнут бодренько выскакивать из казарм! Даже изрешетив весь барак из станкового пулемета и лично убедившись, что никого

Верхом на пуле

Мы, кажется, уже говорим о баллистической модели? Примешивать к такой графике такую баллистику просто неприлично. И нескромно.

Все истории о норвежских художниках и программистах, мерзших на стрельбищах, — чистейшая правда! Задирающийся в небеса, но продолжающий крушить стены, стекла, чьи-то головы и потолок АК-47. Безалаберный "Узи". Кучный "Глок-17", — выпущенная обойма треугольником вписывается в грудь и живот цели. А при перезарядке большой палец нажимает на рычаг выщелкивания обоймы.

Аккуратный MP-5 с глушителем, точный и неимоверно, до степени трансформации стрекота в жужжание быстрый. "Спас-12" — на один выстрел, и "Панкор Джекхаммер" — этакий гвоздемет, не оставляющий шансов на выживание в замкнутом пространстве.

Наконец, лучший за всю историю ручной пулемет SAW. Он не кладет в цель лишь три первых пули, как в Rogue Spear: Urban Operations, и не так возмутительно точен, как его собрат из Land Warrior. Он работает так, как и должен работать пулемет: полыхает со ствола пламя, все, что только можно разглядеть, рушится и осыпается, негодяи некоторое время бегут сквозь хаос, а потом падают и остаются лежать. Замечательно!

В дуэлях, перестрелках нельзя не заметить откровение от I'm Going In — целевое предназначение оружия, которое много раз пытались, но так и не смогли реализовать. Из "Глока" в Land Warrior или из HK 0.40 в Rogue Spear мы без труда снимали целые отряды маленьких черных фигурок на вершине холма. В серьезной и сосредоточенной Innerloop Studios с этим покончили раз и навсегда. В часового на вышке никогда не попадаешь из пистолета или пистолета-пулемета — разве что из очень удобной позиции и именно из пистолета, который специально и предназначен для поражения неподвижных целей с удобных позиций.

Если обладатели АК-47 и "Узи" стоят в десяти шагах друг от друга, у несчастного владельца израильской игрушки нет ни малейшего шанса. Только мебель попортит. Если дистанция сократится



"...НО НИКАКОЙ НЕ СТОКГОЛЬМ, А ЛЕНИНГРАДСКАЯ ВОЕННАЯ ЧАСТЬ..." СИТУАЦИЯ ТА ЖЕ, НО С ДВУМЯ ОТЛИЧИЯМИ — Я ПРИХВАТИЛ С СОБОЙ СВД И МЕНЯ НИКТО НЕ ЖДЕТ!

до пяти шагов, итог будет противоположен — гордого собственника грозы потолков просто-напросто перепилят пополам.

Но и это еще не все. Стрельба наугад сквозь двери, окна и стены, то, от чего так опрометчиво отказались в NovaLogic, в I'm Going In процветает благодаря замечательной физике. Это единственная на сегодня игра, где можно вдребезги разнести барак из пулемета, войти внутрь и среди пулевых отверстий и пятен крови обнаружить лишь трупы.

Это тоже не все. Тонкие перегородки не останавливают пули, которые пронзают насквозь еще и следующий барак, и когда мы туда доберемся, он окажется полон очень злых и израненных парней. Самое время поработать из АК-47 по мелькающим в окнах красным беретам!

Пули, мягко шлепающиеся в дерн на излете, гудящий рикошет о стальные проволочные заборы — великолепно и неповторимо. Тех же часовых на вышках можно при большом желании по-голливудски расстрелять из пистолета-пулемета — нырнув в мертвую зону под опорами и длинной очередью прошив тонкую деревянную площадку. А уж часовые в будках! Все равно, что бить по канарейкам в клетках.

Проверено - минусов нет

Искусственный интеллект подчеркнуто гениален. Любое неверное движение наказывается массированным обстрелом, шквальным огнем со всех точек. Учитывая упомянутую пиротехническую продвинутость I'm Going In, зрелище страшное. Если Джонсу случится схорониться от взвода спецназа в тонкостенном домике — спецназу только и остается, что окружить строение и открыть огонь. И они именно так и поступят — со всем удовольствием. Окружают, занимают стратегически выгодные позиции, закидывают гранатами и светошумовыми взрывпакетами перед штурмом. Вот вам, пожалуйста, ощущения Брюса Виллиса из "Крепкого орешка-2", только тут под боком не будет катапульты.

Без проработки отдельных мелочей крылатые родители I'm Going In вполне могли бы и обойтись — но и здесь они не стали небрежничать. От привычных мучений на лестницах (куропатка на насесте) избавляет мягкое соскальзывание. Подв живых внутри не осталось, выходишь наружу и страшно удивляешься, услышав шелест открываемой двери, — бойцы продолжают вылупляться из абсолютно пустого закрытого помещения. Что за комиссия? — все просто: компьютерный AI пытается "разумно" реагировать на сигнал тревоги.

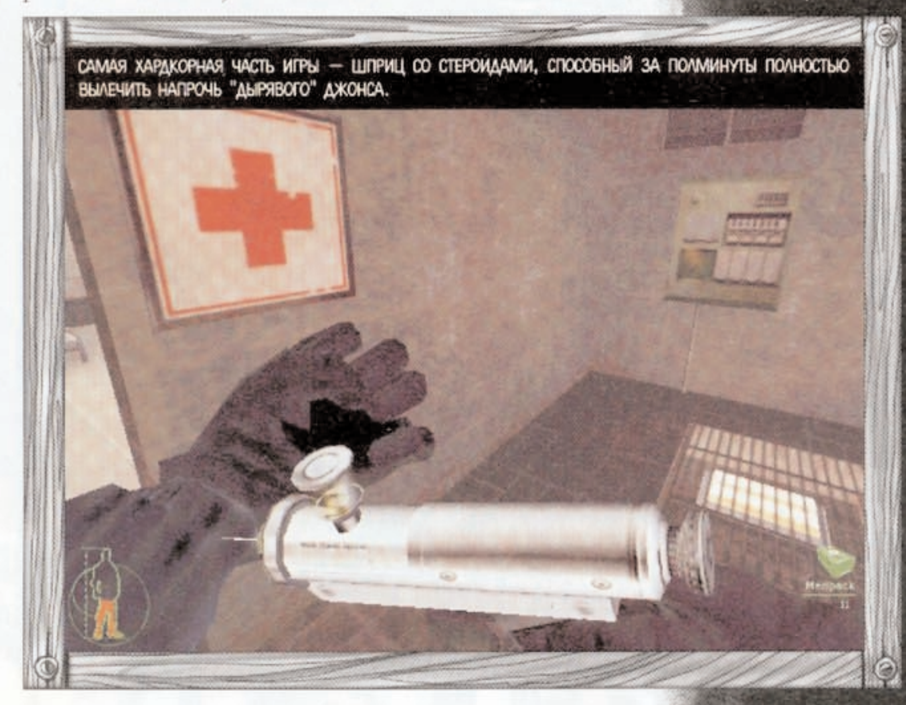
Орденоносный полевой бинокль не только услужливо выделяет врагов красными квадратиками через многометровой толщины бетонные стены, гигантские ангары и прочие препятствия (дань реализму? не иначе!), но и частенько не замечает агрессивно настроенных недругов, находящихся в зоне прямой видимости и легко различимых невооруженным глазом. Поймали пулю, господа? А не стоило привыкать к хорошему, вечно работает лишь Energizer. К спутниковой карте, на которой отражаются все перемещения часовых в реальном времени, эдакому легальному читу, привыкать тоже не советую, потому что в один прекрасный момент ее отберут.

Мордоворот-спецназовец в красном берете — самый, пожалуй, опасный, жестокий и меткий враг (помимо тех непредсказуемых ребят, что вооружены снайперской винтовкой) — с расстояния в десяток и даже сотню метров запросто уложит из "Узи" пижона и интеллигента в десятом колене Джонса, но, стоя вплотную, проявит чудеса великодушия, сжалится и будет всего лишь зверски лупить по мордасам прикладом наотмашь, дабы неповадно было вторгаться в приватные дела честных российских бизнесменов.

Апофеозом же подобных курьезов, несомненно, являются скриптовые элементы в миссиях ближе к концу игры.

Mission: Impossible 3

Так называемая нелинейность прохождения оборачивается необходимостью следовать "железной" логике сценаристов (которая, поверьте, вам еще не раз аукнется). Давайте, однако, по порядку. Например, сейчас Прибой (Priboi) — тот самый русский, с которым Джонсу приходится возиться словно с малым дитем почти всю игру и которого нужно охранять под страхом ужасного restart mission, — бежит через вооруженный до зубов лагерь к выходу на противоположном его конце. Попробуйте отойти от парня хотя бы на метр! Болезный врежет дуба, как только попадет в поле зрения (самое позднее) второго часового — и все заново... Стиснув зубы, стараешься бежать впереди горе-коммерсанта, стреляешь навскидку, выбегаешь с первой базы. Затем следует дешевый вестерн: пустой поселок, заброшенные домики рядами вдоль центральной дороги и выскакивающие из подворотни солдаты. Мама, мы снова в тире! Справа от меня бежит Прибой (давайте представим, что это старина Меткий Гарри), от которого, впрочем, все равно нет никакого толку. Пересекая некую невидимую точку на этой дороге всенепременно слышишь звук подъезжающего сзади грузовика. Глохнет мотор, и ровно через три секунды после этого позади машины прямо из воздуха возникают четыре солдата. Еще через секунду вся группа



САМАЯ ХАРДКОРНАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ — ШПРИЦ СО СТЕРОИДАМИ, СПОСОБНЫЙ ЗА ПОЛМИНУТЫ ПОЛНОСТЬЮ ВЫЛЕЧИТЬ НАПРОЧЬ "ДЫРЯВОГО" ДЖОНСА.

синхронно поднимает "калаши" (прямо как в Fallout Tactics) и дает дружный залп. Одна надежда — вписаться в эту секунду и ударить из подствольника. Но гранат-то всего пять, а "волшебных" машин вовсе не одна... С грехом пополам добравшись до здания, где скриптом предусмотрено дожидаться эвакуации, лезешь на крышу, попутно снимая снайперов и в процессе перемещения между этажами выясняя, что со всех сторон к тебе стекаются враги. Они опять-таки зарождаются прямо из воздуха и суматошно бегают между пролетами, застывая на месте (кажется, на целую вечность) и пытаясь иногда начисто проигнорировать присутствие подданного Британской короны далеко в тылу любимой родины. Но и здесь вы получите свою порцию свинца...

истерика, дубль 12

Снова засев в углу опостылевшего дома, наученный горьким опытом, короткими очередями снимаешь взбегающих по лестнице (плюс спускающихся откуда-то сверху) солдат и, пытаясь не обращать внимания на стоящего посередине комнаты в модной позе "истукан" Прибоя, слышишь нежный шепот Анечки: "Джонс! Там взялся откуда-то этот танк... с ним надо что-то делать, посмотришь, ладно, а то проблемы могут быть?". Дальше следует гулкий "бум" — это танк выстрелил в дом и попал прямо в... Дети, угадайте, куда попал танк? — правильно, танк попал прямо в подлеца Прибоя! Restart mission...

Кстати, если зайти в этот поселок не по центральной улице и к тому же значительно опередив Прибоя, то русский растворится в чистом воздухе, в поселке не появится ни одного врага, и вам придется долго бродить по заброшенным домам с тем, чтобы в конце концов услышать хоть что-нибудь, а именно пару очередей и столь неуместный в контексте голос в ухе: "Прибой убит, миссия провалена".

сэры, пэры, лорды, морды

Глубоко под землей за двухметровыми бетонными стенами сидит вечная напарница главгероя — Аня. Именно она вводит в курс дела ничего не подозревающего Джонса, сообщает ему допинформацию, ведет его банковский счет и, глядя в подзорную спутниковую трубу, периодически берет на испуг: "Джонс! Слева за углом враги!". На хмуром и сосредоточенном лице англичанина явственно читается смертельная усталость от бесконечных "Джонс, пойди туда! Джонс, пойди сюда! Джонс, принеси мне это!", но непослушные губы, следуя неумолимому скрипту, неизменно выводят оптимистическое: "Спокойно, крошка, все ОК!".

К концу игры начинаешь понимать, что эта Аня вовсе не специалист по компьютерным системам безопасности и спутниковым навигационным системам слежения, а обычная, не слишком глупая и не слишком умная, но аккуратная блондинистая reception girl, взятая напрокат в ближайшем офисе, — как раз такая, на которую не жалко просадить небольшую часть классического "миллиона баксов", что полагается всякому приличному главгерою по завершении задания. Именно о таком исходе дела говорят и скриптовые сценки между миссиями, когда на фразу девицы "Джонс, ты же не умеешь управлять истребителем, ты шесть раз проваливал экзамен!" следует предельно логичное: "Но в результате-то я его сдал, верно, крошка?".

Верно, Джонс, как верно и то, что от такого юмора, как известно, дохнут чистопородные английские скакуны.



лые телекамеры отключаются с пульта, а пара отменно расположенных снайперских точек практически в любом задании позволяет держать под контролем всю прилегающую территорию. Убивают Джонса не слишком быстро (Land Warrior) и не слишком медленно (Hitman) — реалистично и вместе с тем избегаемо при должном прилежании. Ненавистная аптечка есть, но выполнена предельно художественно — дозированная инъекция в левую руку из шприц-пистолета с ампулой.

С крыши или вышки можно соскользнуть по косо натянутому проводу под веселый фейерверк бегущих вослед подлецов.

Project IGI (I'm Going In)

Жанр	Спецназовский экшен
сайт игры	www.projectigi.com
Разработчик	Innerloop Studios www.innerloop.com
Издатель	Eidos Interactive www.eidos.com

системные требования

Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 300 (рек. AMD Athlon или Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), 3D-ускоритель, совместимый с Direct3D (8 Мбайт видео-ОЗУ, рек. 32 Мбайта), 4x CD-ROM.

дополнительная информация

500 Мбайт на жестком диске. В том случае, если в процессе игры на экране не видно вашего оружия, а есть только прицел, владельцам видеокарт от nVidia настоятельно рекомендуется установить свежие драйвера.

суть

Самый очевидный претендент на звание "Лучший шутер с тепловым наведением последнего года прошлого тысячелетия".

Торговцев оружием на огневом рубеже удается тихонько убрать во время испытания пулеметов — за грохотом очередей им ни черта не слышно.

И еще, и еще, и еще. Все точно, рассчитано, прилежно доведено до высшей точки.

Полагали, что норвежские разработчики — просто еще одни никогда не летавшие летчики с кучей аэродинамических теорий, а они оказались бесстрашными, склонными к отчаянному риску бойцами, способными творить элитный спецназовский экшен. В отличие от тех давних пилотов, Дэвид Джонс каждую секунду убедительно доказывает свое право на жизнь. Берегитесь, зубры!

Проведя время на стрельбищах, разработчики пропустили урок хорошего тона, а сценарист, кажется, так и вовсе месяцами не вылезал из кинотеатра с прошлогодними блокбастерами. А то, спрашивается, кто бы ему рассказал, для чего русским бизнесменам нужны молотки? Правду говорят, что Кембридж и Оксфорд существуют не для всех. Я, кстати, до сих пор недоумеваю, как это Джонсу удается от фразы к фразе менять свой холеный английский прононс на базлание подростка-янки? Списывать приходится, судя по предыстории, на его уэльское происхождение и хобби полиглота. Каша в голове, знаете ли.

Будь профессионалом!

Убить медведя

Innerloop Studios вела тесное знакомство с одним отставным сотрудником подразделения SAS, и ребята даже хотели назвать Project IGI в его честь. Но старый волкодав, ставший внезапно очень жадным, запросил с бедных норвежцев такие сумасшедшие деньги, что с замечательной идеей переименования игры в Lance "Deadeye" Bucher's Project пришлось распрощаться. Но коекаким фокусам они у старика научились, да и все инструкторы на местных стрельбищах также были отставными служаками SAS. Помогли, понимаете ли, советом усталым и замерзшим программистам с художниками. Хотя, может быть, и не замерзшим и не усталым — суровые северяне, потомки викингов как никак.

А бесчисленные корреспонденты с издевательскими ухмылочками допытываются у сотрудников Innerloop Studios, не холодно ли им там у себя делать игрушки, не мешают ли им, скажем, медведи? Разработчики, чувствуя подвох, но все равно выдерживая марку, честно отвечают, что медведи в Норвегии водятся только в Свальбарде, где охота на них запрещена и убить нежное животное можно лишь в порядке самозащиты...

Да, Project IGI — первый и единственный в своем роде project, ведь только здесь можно свалить из пистолета быстро перемещающуюся цель в движении, да еще и при активном встречном огне. Сочетание скорости перемещения, рассеивания при огне и четкой системы точечных попаданий позволяет уничтожать врага и самому уклоняться от пуль, творить чудеса без всякой фантастики — именно так и должно быть при мастерском владении оружием и собственным телом.

Никогда, никогда, никогда не играйте в IGI на легком и всегда, всегда, всегда тренируйтесь на максимальном уровне сложности. Этот совет справедлив для любой игры подобного толка, но для Project IGI такой подход важен вдвойне. Только на высшей сложности вы ощутите прелесть затяжных дуэлей, где главное — высунуться в момент, когда соперник еще продолжает палить, но очередь его уже ушла в сторону, и прострелить гаду брюхо. Чуть замешкаешься, и паразит уже залег за холмиком. Только на высшем уровне сложности вы ощутите ценность гранат: две осколочные способны спасти вам жизнь, прорвать окружение в критический момент, когда тяжелораненый Джонс истекает кровью. Выглядит это примерно так: тяжелораненый Джонс, истекающий, я напомню, кровью, выхватывает пару гранат, кричит "у меня кое-что есть для вас, сволочи", вырывает кольца, швыряет "лимонки" наружу и, дождавшись взрыва, победно выходит в тихую и дымящуюся долину добивать уцелевших. Кино, короче.

Играя бога

На открытой местности от тяжелой бронетехники Project IGI одно спасение (особенно если задание мы начинаем на горной дороге с одним ножом в кармане, а из снежной дали уже близится потихоньку стальная махина) — быстрый бег с прыжками через низкие оградки к жилым местам, где, вполне вероятно, мирно прислонился к ящику LAW (не M136 AT-4, но все же). От многочисленных вертолетов и черных лимузинов вреда никакого, одна польза. О, эта чудесная и желанная эксфильтрация! Подобных эмоций не вызывал даже Airborne Ranger (просьба не считать несдержанные высказывания, охи и ахи комплиментами в адрес — начальство бдит, а здесь не курят), садись же поскорее, родная вертушка.

Структура миссий Project IGI вовсе не так проста, как чудится на первый взгляд. В самом линейном задании найдется паратройка неочевидных ходов. Ракетная установка LAW, не найденная в тенте грузовика, не снятый вовремя снайпер могут трагически повлиять на исход дела. Обидно, когда пролетевшая полтора километра пуля настигает у заветной лесенки вниз, еще обиднее, когда дорогу наглухо перегораживает наглый танк. Поэтому главное — ни в коем случае не полагаться на линейность, искать обходные пути и оружие (вопрос на много тысяч долларов: сколько в Project IGI пистолетов?) с маниакальной настойчивостью и помнить, что мы играем не в аркаду, а в утонченный экшен скрытной разновидности, и выживание наше зависит от того, насколько обстоятельно мы вникаем в детали и разбираемся в обстановке.

Еще пример: в номере "Играя бога" нам предписано прикрывать спецгруппу из зачищенных развалин деревушки. А если попробовать вон ту заманчиво стоящую вышку за чертой лагеря? Бить бритых спецназовцев, бегущих наперехват, с этой позиции, конечно, удобнее, вот только под конец ждет неприятный сюрприз: сообразительные негодяи располагаются под вышкой и разносят ее прицельным огнем. Не ждали?

Фраг Сибирский

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Colin McRae Rally 2.0





Искры из глаз

Мы, симуляторщики (мы, операторы машинного доения; мы, оперуполномоченные...), люди нешуточные. Трунить и притворяться не любим. Поэтому давайте договоримся сразу: Colin McRae Rally 2 — это вещь. Как раз тот случай, когда надо взглянуть правде в лицо — даже человеку с самыми черными намерениями. Продукт с дикой динамикой, закономерно симпатичной графикой и чувством. Как ни крути, в Codemasters любят автомобили и понимают в них толк.

Другое дело, насколько "Мастера кода" готовы "сдать" гордую реальность в угоду казуальному геймплею. Как показал режим Arcade, столь любимый моим антиподным коллегой, иногда нервы у разработчиков сдают. Даже у таких матерых, как родители святых Micro Machines. В правильный с любой точки зрения Colin McRae Rally 2.0 (далее CMR2) пробрался, окопался и теперь там живет кусочек милой гоночки Insane. Ну и бог с ним. Чистейшей воды демонстрация технологии. В данном случае графического движка. Ведь надо что-то показывать издателям, правда? Ах, да. Codemasters издает сама себя. Жаль. Убедительная была версия.

Песок во рту

Это стираются в порошок зЮбы. Скрежещешь ими, дантистов априорно расстраиваешь, а легче не становится. Ве-

МИХАИЛ СУДАКОВ

Colin McRae Rally 2.0



Чемпион

Давайте-ка сразу решим один не слишком значительный, но колючий этический вопрос. Принимать ли во внимание тот факт, что в Colin McRae Rally 2.0, помимо победоносного симуляционного режима (скрывающегося под названием Rally), вырос на приставочных харчах режим аркадный, в хвост его и в гриву? Дело в том, что если на <censored> оный казался единственно верным выходом из лабиринта казуальной немощности (вы видели ТУ версию Superbike 2000? Смех один), то на ПК подобный финт ушами выглядит сущим атавизмом.

По-хорошему, игра должна была называться Colin McRae Rally 2.1, за дробной частью подразумевая именно аркаду — настолько ничтожен ее вклад в геймплей. На описание всевозможных ужасов езды при нулевой физике, никаких повреждениях и возмутительных кольцевых трассах не хочется расходовать журнальное место: надеюсь, это сделает мой оппонент. Мы же забудем о столь постыдной отметке в биографии Codemasters и начнем повествование с чистого листа.

Художник, что рисует дождь

Если настоящий мир столь же прекрасен и полон ярких красок, как в этой игре, то пора, пора уже начинать откладывать .EXE-гонорары на кругосветное путешествие! Художники Codemasters умудрились нарисовать каждую страну такой, какой она бывает только в рекламных проспектах туристичес-



ких компаний. Густой лес, оранжевое солнце, моросящий дождь... Никогда не думал, что Кения может быть так разнообразна, а Англия просто утопает в зелени.

Определенно, ни один гоночный симулятор, даже из тех, что откровенно плюют на реалистичность, всецело отдавая себя в руки графического великолепия, не может сравниться с 2.0 (хорошее сокращение, верно?) по WOW-эффекту от созерцания окрестностей. Кажется, художники обратили внимание на каждую мелочь: на затянутом тучами небе то скрывается, то выглядывает солнце... Дорога погружается во тьму; когда машина въезжает в плотный ельник, на корпус одна за другой ложатся сгустившиеся тени деревьев. Резкий поворот выкидывает тебя из этого сумрачного коридора, и ты жмуришься от хлынувшего навстречу света, а тени уже поредевшего леса все мелькают и мелькают...

По-моему, освещение — одна из самых сильных сторон графики 2.0. Недавнее восхищение скриншотами Pro Rally 2001 переросло в настоящее обожание подборки картинок, сделанных собственной рукой во время чемпионата Colin McRae Rally. Отдельные просятся в рамочку на стену. Другие хотят на десктоп, оспаривая право на это место у таких гигантов, как The Longest Journey, Dead or Alive 2 и Space Channel 5. Третьи, изрядно потолкавшись, отправляются прямиком в журнал, ставя арт-директора перед ужасным выбором: какое же из этих живых доказательств конгениальности Codemasters так и не удостоится чести быть напечатанным в .EXE?

А любовь 2.0 к деревьям просто не знает границ. Помимо чисто декоративных и "тенеобразующих" функций, лесопосадка по краям трасс усложняет и без того не шибко легкую жизнь раллийного гонщика. Программисты наконец-то научились нормально изображать отдельные растения и обсчитывать их столкновение с машиной, поэтому даже не надейтесь удариться о лесок боком и благополучно выйти из поворота: гораздо реальнее со всего маху влететь в самую гущу деревьев и, что называется, запутаться в трех соснах. К чести игры, проблема всегда заключается в водителе, и выпутаться из такой ситуации не составляет труда.

ликобритания откровенно уморила! Кто мог хотя бы предположить наличие таких дрянных дорог в столь чинном государстве? Когда количество полученных грязевых ванн затмевает собой все бездорожье поселка Мухосранск, что в Козлодоевской области, а машина гордо, на всем скаку, строго перпендикулярно влетает во внезапно возникший из мокрых глубин железобетонный тупик, начинаешь испытывать хорошо знакомое чувство. Легкое утомление.

Вторая часть Colin McRae Rally безумно хороша. Ее графика не имеет равных — как, впрочем, и системные требования. Ее физическая модель, хоть и подлежит критике, но нам симпатична. Ее стиль, агрессивный спортивный характер, имя знаменитого гонщика в логотипе и неподражаемая подборка раллийных машин гарантируют сверхпопулярность и уважение как у профи, так и у широких масс, ничего не смыслящих в.

Как раз с Посторонних В. и начнем. Для них есть зрелищная аркадка, где по кольцу бегают красивые машинки. Что характерно, кокпита, вида из автомобиля, в указанном режиме не наблюдается. Спросите себя: сможет ли гонщик, даже сам Колин Макрэй, управлять машиной, будучи подвешенным за шкирку в воздухе примерно в двух метрах позади заднего бампера собственного автомобиля? А почему? Потому что нет взаимопонимания с дорогой. Потому что не чувствуешь каждую кочку фалангами пальцев, не контролируешь сцепление резины с дорожным покрытием рецепторами ступни, ногой, растворившейся в педали акселератора. Правда вот в чем: для игры в CMR2 необходимо располагать отменным рулевым колесом в комплекте с педалями и искренней приязнью к этому виду автоспорта, к ралли. Собственно, вот и все разговоры с казуалами. До следующих встреч, дорогие проходящие ми(мо).

Брови на лобовом стекле

Теперь, когда случайных прохожих игра больше не интересует, можно поговорить по душам. Начнем с физики. Именно она делает игру — тогда как графика лишь красит ее. В жанре раллийных симуляторов есть ряд условностей, этакие красные флажки, перепрыгнуть через которые до сих пор не решался ни один волк. Даже такой матерый, как Codemasters. Вот как выглядит тройка самых ужасных автомобильных предрассудков.

На почетном первом месте располагается collision detection, обсчет столкновений. Популярные ляпы: пинбольный синдром, автомобиль вертикального взлета и посадки, а также частный случай "здравствуй, дерево!". Благодаря стараниям старого хитрована ПэЖэ все читатели .EXE поголовно однажды проникли в самую суть развратного мира. Это когда шарик отскакивает от препятствий. Представьте себе, большинство раллийных машин тоже делают ЭТО! Они упруго отскакивают при скользящих ударах бортом, углом багажника при заносе и даже прыжках на пересеченной местности! Второе заболева-

ние четко проявляется при лобовом столкновении с застрявшим в God Mode ограждением тупика. Феномен самого факта появления тупиков на раллийных трассах мы еще обсудим. А пока поверьте на слово. Если ваш любимый болид со всей дури втыкается в деревянное ограждение, происходит чудо. Машина, словно вертолет, взмывает вертикально вверх, кувыркаясь и выделывая фортели. А вот лобовое столкновение с деревом активирует команду "останов" при обоюдном согласии автомобиля и дерева не причинять друг другу зла. Все это выглядит крайне странно и необычно, покуда не раскрывается следующий простой факт.

Пункт второй. Несминаемость кузова и шасси. Ваш железный конь, видимо, сотворен из бронепроката геройской череповецкой выделки (спросите Металлургического, он не только в старье играет). Он лишь чуть царапается и местами бьется (стеклом). В худшем случае, у него угрожающе гремит разгулявшийся капот. Но не более того! Отсюда странное поведение, вообще говоря, честной физической модели. Она, бедная, абсолютно не понимает, как могут разойтись два абсолютно твердых несминаемых тела при мощном столкновении. Кинетической энергии некуда податься, вот она и бросает машину вверх, увеличивает ее скорость при скользящем ударе и прочих криминальных ситуациях.

В-третьих и последних, жизнелюбивые автосимуляторщики не приемлют смерть. Для них это непозволительная роскошь. В случае несовместных с жизнью повреждений автомобиля или водителя какой-нибудь типичный представитель племени потребителей (вроде родителей играющего и иже с ними) посмотрит на экран дисплея и примет решение. Никогда не покупать Subaru, Ford, Seat, а также продукцию прочих участвующих в концессии продавцов лицензий. Глупо, но ведь бывает! Видимо, поэтому, слетев вниз с хитрого итальянского горного серпантина, вы благополучно возникаете снова на дороге. Хотя правильнее и приятнее было бы безвременно закончить гонку на дне пропасти. Все, Чкалов, отлетался!

Клян штурману Василь Василичу!

Надоел. Создается впечатление, что справа от водителя, на место верного и бесстрашного штурмана какой-то шутник посадил самоедского шамана в состоянии острого алкогольного аффекта. По всей видимости, данный шаман никогда прежде не ездил на автомобиле, потому как он непрерывно зудит что-то нервное себе под нос и вам в уши. Короче говоря, указания штурмана разобрать невозможно — разве что подойдя к делу с фантазией и посадив в кабину третьего, переводчика-синхрониста с тридцатилетним стажем. Который четко, громко и внятно будет объявлять направление и сложность следующего поворота. Хуже всего штурман угадывает тупики. Он их в упор не видит.

Что подводит нас прямиком к очередной хронической болезни раллийных симуляторов, не обошедшей стороной и CMR2. Нарочитость дизайна трассы. Вы никогда не замечали, что деревья, телеграфные столбы, хрупкие соломенные ограды, валуны первого ледникового периода и просветы в ограждении серпантина всегда располагаются именно в тех местах, куда, сверяясь со справочником по физике, вероятнее всего заносит проходящий на бешеной скорости поворот автомобиль? Больше всех обнаглели столбы. По идее,

Ломая ДКОРЫ

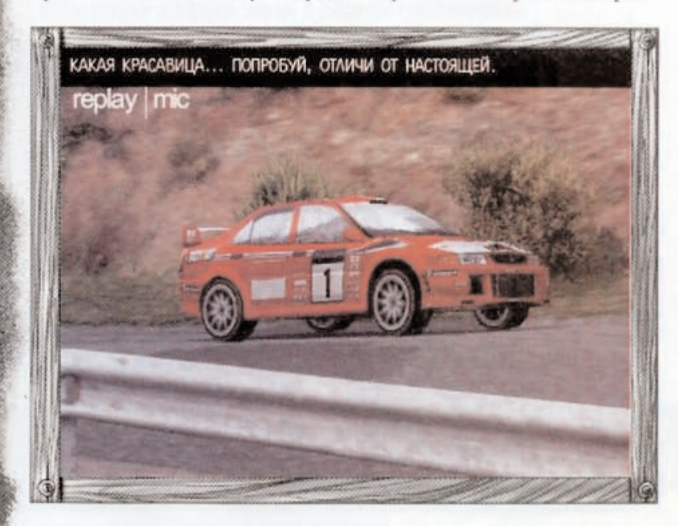
Человек, которого нужно уважать и беречь как зеницу ока, это штурман. Без его бесценной помощи, скажем откровенно, за 2.0 можно было бы и не садиться. Большинство трасс спроектировано с расчетом на доскональное знание их не водителем, но именно штурманом, который из кожи вон лезет, стараясь быстро, внятным голосом донести до вас информацию о грозящих впереди неприятностях. "Пятерка налево, тройка направо, прыжок, в грязь, в шестерку направо, долгий". К постоянной и поначалу не совсем понятной болтовне второго члена экипажа привыкаешь за пять минут, а через десять не знаешь, как без него прожить.

Ибо машину очень хочется поберечь, а ввиду крутых и неожиданных поворотов это оказывается не таким уж простым делом. Забыл слегка сбросить скорость перед "тройкой" — и новехонький, будто с конвейера Ford Escort MK1 разом лишается бампера и лобового стекла, а правое боковое покрывается сетью мелких трещин. Стыдища! Спустя несколько минут еще один удар (не услышал: "Камни на дороге!") — и переднее левое колесо начинает выписывать "восьмерку". Вскоре машина уже всем своим видом намекает, что пора отправляться или на починку, или на свалку. Но сделать ремонт можно лишь по окончании второго этапа, поэтому отныне волей-неволей, словно губка, впитываешь ВСЕ штурманские замечания, и, кто бы мог подумать, аварийные ситуации волшебным образом сходят на нет!

К слову, система настроек и починки продумана замечательно: нам не дают приводить машину в порядок после каждой гонки, но финишировав в двух, — пожалуйста, на все про все условный час. Степень поломки любого объекта (включая корпус) показывается в виде слайдбара, точно так же выглядит тюнинг (0-100%, soft-hard и т.д.), так что запутаться или чего-то не понять способен лишь хронический казуал. Соответственно, чем сложнее ремонт, тем больше времени для него требуется, и восстановить сразу ВСЕ получается редко.

New generation

Преемственность дала замечательные результаты. Colin McRae Rally 2.0 обладает еще большим балансом между реалистичным поведением машины и играбельностью, чем ее предшественница. Заносы почти всегда управляемы, кувырки и перевороты на бок довольно редки и всегда оправданны... Ну что может раздражать в этой игре?! Когда-то вождь краснокожих Быстрый Шрам, указав на Porsche Unleashed, сказал, что это первый гоночный симулятор, в котором можно реально про-



КАКАЯ КРАСАВИЦА... ПОПРОБУЙ, ОТЛИЧИ ОТ НАСТОЯЩЕЙ.


АРХИУДАЧНЫЙ РАКУРС. И МАШИНА, И ЭКИПАЖ КРУПНЫМ ПЛАНОМ.

ехаться на двух колесах и не упасть. Рапортую об успешно проведенных испытаниях, товарищи: в Colin McRae Rally подобный трюк проделывается без особого труда.

Когда начинаешь чувствовать свою машину и сопереживать ей — это добрый знак. Значит, игра затянула тебя с головой и отпустит не скоро. Ты с легкостью проходишь Novice-чемпионат, затем принимаешься за Intermediate и Expert. Когда все золотые медали завоеваны и, казалось бы, ловить уже нечего, скривив нос, садишься за Arcade. Тоже своего рода развлечение: после Rally машинки кажутся прилетевшими из будущего агрегатами, чихать хотевшими на законы физики, а безмозглые, вечно толкающиеся и почти невесомые соперники — кусочками аттракциона, устроенного в твою честь. Как "Автодром", знаете? Впрочем, мы же договорились — ни слова об Arcade.

За что я люблю Codemasters, так это за умение делать стопроцентные хиты и нежелание халтурить. Ведь могли, как поступают многие, выпустить 2.0 одновременно с <censored>-версией. Могли не разрабатывать специальный PC-движок, ограничившись не самым, кстати, плохим приставочным. Могли позабыть о текстурах высокого разрешения, которые делают все 13 машин очень, ОЧЕНЬ похожими на свои реальные прототипы. Могли не заигрывать с освещением и не превращать игру в зимнюю, летнюю, осеннюю сказку. Могли не изображать водителя со штурманом так детально, а виртуальный кокпит оставить на уровне TOCA2. Могли.

Но не стали. И вместо банального, пусть и давно ожидаемого сиквела на свет появился продукт, отвечающий самым высоким требованиям. Попавший прямиком на пьедестал.



ВПЕРЕДИ ДВА ПОВОРОТА ПОДРЯД. К СЧАСТЬЮ, ОЧЕНЬ ПРОСТЫХ.

провода тянут вдоль дороги — это известный факт. Но здесь проводов нет, есть лишь одинокие шпилеобразные сооружения, совершенно спонтанно возникающие на лесных опушках около самых скоростных поворотов. БАМ! Думали крышка? Но нет. Лишь потеряли драгоценные секунды на маневрирование и набор скорости. Про тупики скорбно молчу. Зачем они нужны, почему они появляются стадами, штук по пять, как в Англии, знает только мрачное подсознание дизайнеров трасс. Знает и молчит.

И никакого негативизма!

Оставшуюся кучу претензий можно списать как придирки. Например, нелюбовь CMR2 к разогнанным (Радовский, молчать!) процессорам. Вылетает в Windows прямиком из тюнингового меню.

Меню, кстати, ничего себе. Удобное и красивое. Но вот интересно, почему алгоритм спасения игры ни за что не хочет запоминать степень починки автомобиля? Заставляет заново чиниться при каждом вызове.

Опция Restart вообще обманывает людей. Начинает заново все ралли, с самого первого этапа. А ведь они, наивные, надеялись переиграть лишь последний неудачный заезд!

Грязь, лед, гравий — для CMR2 все одно. Занос чуть больше или чуть меньше. В остальном автомобиль ведет себя совершенно одинаково. Получается, есть два характерных состояния сцепления с дорогой: на асфальте и вне его. Это не вся правда жизни, товарищи.

Соперники ведут себя странно. То идут неподражаемо быстро, то тормозят на простейших поворотах. Говорите, жалуются на перебегающих дорогу павианов? Нагло лгут. Я проезжал там секундой раньше — никого не было.

Colin McRae Rally 2.0

Жанр Раллийный симулятор

Сайт игры www.codemasters.com/cmr2

Разработчик/издатель Codemasters www.codemasters.com

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (8 Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 7.0.

Суть
Ведущий, первый, главнейший, самый-самый раллийный автосимулятор на рынке. Довольно?



колины забавы

Слово "драйв" имеет множество значений в английском языке, но лишь одно в русском. Почему позаимствовали именно это единственное, сказать сложно. Зато оно исчерпывающе описывает восторг от Colin McRae Rally 2.0. Пять с половиной баллов по пятибалльной шкале!



стая финнов безумных

Всякий знает, что у финнов холодно и совершенно нечего делать. Поэтому среди них так много профессиональных раллистов. Они колесят по всему миру, участвуя в самых жестоких предприятиях, вроде глобального World Rally Championship. Colin McRae Rally 2.0 создана как раз по следам указанного состязания.

Codemasters решила повторить схему организации настоящего ралли. Гонка разбита на несколько этапов. Некоторые из них марафонские, другие скоростные. Для пущей сложности этапы подаются упаковками по два без возможности сделать сэйв или починить автомобиль в промежутке между заездами. В перерывах между спаренными этапами все-таки можно чиниться, но время ограничено. Ход не новый, но грамотный. Симпатично смотрится и факт появления тех самых "скоростных" этапов, очень коротких по протяженности, бодрых, требующих максимальной концентрации водителя и безукоризненного вождения. Видели блиц-турниры в "Клубе знатоков"? Та же тема.

Трассы по-прежнему кажутся чересчур широкими. Большую часть времени автомобиль все равно находится вне дороги. Борьба идет уже не за оптимальное прохождение трассы — остаться бы на дороге! Что не слишком спортивно. Приятнейшим исключением из правил явились асфальтовые участки. В частности, Италия. Вос-хи-ти-тель-но! Игру можно было выпустить только ради четырех или пяти итальянских этапов. Горный серпантин. Ни единого прямого отрезка. Идеальный асфальт. Максимальная сложность, все повороты слепые. Шоковый удар по воображению! Это абсолютно лучшая трасса за всю историю раллийных симуляторов. Вот теперь вождение действительно похоже на настоящее. Без купюр. Обязательно попробуйте прокатиться по ней — иначе рискуете пропустить знаковый момент в истории компьютерных ралли. Момент достижения РЕАЛИЗМА.

работа ластами

Без педалей Colin McRae Rally 2.0 теряет половину своего обаяния. В который раз характер автомобиля полностью изменяется с введением плавной работы акселератора. Подавляющее большинство поворотов проходится не с помощью тормоза, а тонкой работой газом. Скинул перед входом, затем аккуратно, но настойчиво протолкнул машину прямо по фарватеру! Блеск. Действительно, как по учебнику.

Правильный подбор автомобиля также во многом влияет на результативность ваших выступлений. Колин Макрэй способен мастерски гонять на своем крохотном Ford Focus, но он физически не сможет тягаться на равных с мощной турбированной кометой Subaru Impreza. Парные шоу-заезды в финале некоторых интернациональных ралли — самое убедительное тому доказательство.

Авторы игры решили: дуэль смотрится хорошо. Вы когда-нибудь видели тараканьи бега? А крысиные, когда прыткие грызуны бегают по прозрачным трубам? Со стороны это зрелищное и увлекательное предприятие. Но спросите себя: каково приходится подопытным животным? У вас есть все шансы узнать. Сверхузкая извилистая трасса закручена кольцом Мебиуса. Так что когда участник проделывает полный круг, он оказывается на трассе своего соперника. И наоборот. Кто первым проходит два круга, тот побеждает. Опять-таки звучит интересно. Но ведь вы не видите соперника (мини-карта не в счет) и не состязаетесь с ним на одной трассе. А петлять по огороженной твердыми на вид и ощупь ограждениями тропинке совсем невесело. Зря они так. В реальности подобная трасса до сих пор существовала лишь в единственном экземпляре — на Гавайях в качестве беззастенчивой приманки для туристов.

халява, сэр

Я не сторонник легкой жизни. Но если уж очень хочется, а получать новые автомобили за прохождение среднего и высшего уровней сложности невмоготу (за Novice машин не дают!), вам поможет следующая уловка.

Выберите опцию меню, отвечающую за создание нового профиля-игрока. Введите произвольный трехбуквенный код-инициалы, а в качестве имени, чтобы открыть все автомобили в игре, наберите **allthebuttons**. Слитно! Все трассы открываются на имя господина **greatnews**. Действительно, хорошие новости.

Иван Леонов



МАША АРИМАНОВА

American McGee's Alice





Болванщик приходит в шесть

Построенная по мотивам (впрочем, весьма отдаленным) одной английской литературной сказки (о которой больше ни-ни), American McGee's Alice представляет собой настоящее чудо — несравнимое, многокрасочное, полночное и грозовое волшебство.



Поскольку Страна чудес не существует вне Алисы, поскольку весь странный мир, все герои, вся дьявольская игра — лишь облачко в ее сознании, героиня American McGee's Alice оказалась воплощением раздвоенности, олицетворением тревоги, маленькой девочкой, неординарность которой в том, что она никогда не кажется испуганной. Не всегда знающие чувство меры, но от этого не менее талантливые художники Rogue Entertainment заново создали ее, Алису Плезенс Лиддел с волосами красноватого отлива и большими зелеными глазами на маленьком белом лице, милое дитя с ножом в руке, до отчаяния нормальное в дважды свихнувшемся королевстве. (Если учесть, что Страна чудес — отражение снов Алисы, а местное Зазеркалье — отражение Страны чудес, то не трудно подсчитать, насколько ненормально Зазеркалье, если безумна Страна чудес, скроенная из кошмарных снов.)

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

American McGee's Alice

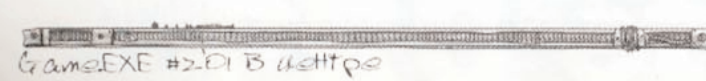


Позорище

Позволю себе раскрыть маленький редакционный секрет, благодаря которому у нас (надеюсь) все получается. Чтобы добиться от Главного права писать об игре, претендент обязан сдать на анализ полную банку слюны, текущей при виде экрана. К счастью, причина слюноотделения не специфицирована, и некоторые этим пользуются.

К примеру, лично я поначалу сильно сомневался, что American McGee's Alice (далее "Алиска") попадет в мои когтистые лапы, поскольку единственная причина для слюноотделения, которая возникла у меня в первые пять минут, — скука. Я сидел, мечтал о чем-то своем, потихоньку засыпая, и струйка слюны, дремотно стекающая в подставленную банку, придавала моему лицу выражение тупости, зеркально отражающее происходящее на экране.

Но поскольку задремывать начал не я один, слюноприемники стали потихонечку наполняться почти у всего коллектива, и не видать бы моему опусу этих святых черно-белых страниц, если бы не счастливое совпадение. Еще совсем недавно я наблюдал игру Rune, долго наблюдал. Сам играть не смог, ибо очень уж силен был рвотный рефлекс, но из-за плеча смотрел от начала до конца. И выработалась у меня очень полезная реакция на игры такого рода. Через пару минут мой слюноп-





ПОЧЕМУ-ТО О ТАКИХ РОСКОШНЫХ МОМЕНТАХ НЕ УПОМИНАЮТ ПРОКЛИНАТЕЛИ АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ЦВЕТОВОЙ ПАЛИТРЫ AMERICAN MCGEE'S ALICE. С ЗЕЛЕНЫМ И СЕРЫМ ЦВЕТОМ ТОЖЕ КОЕ-ЧЕГО МОЖНО ДОБИТЬСЯ, ВАМ НЕ КАЖЕТСЯ? ЭТО ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ ПОЗВОНОЧНИК.

риемник был похож на кружку пива, нацеженного ловким продавцом, — пена переливалась через край.

Требуйте отстоя и долива

Вы требовали отстоя? Вы его получили, господа. Можете начинать требовать долива. Увы, "Алиска" от Американа Макги уверенно встала на то же футбольное поле, пристроенное к пьедесталу почета и обозначенное транспарантом с надписью "ОТСТОЙ", где привычно тусуются тысячи и тысячи безликих игр, сделанных ради денег людьми, не понимающими даже того, как делаются прибыльные игры.

Начнем с начала. С того, почему эта игра попала-таки в разнообразные чарты и, возможно, кое-где даже получит оценки выше заслуженной "двойки". Обозреватели доверчивы, и если им хорошо объяснить, что они должны увидеть, они увидят именно это. Начнем с названия. Достаточно взять детскую книгу (так и представляется сидящий где-то бюрократ-маркетолог, расставляющий галочки на полях книги "Маркетинг для имбецилов"), охватив тем самым аудиторию "до шести", причем книгу "высоколобую" (охватив "интеллектуалов, читавших оригинал"), добавить туда секса, КРОВИЩИ (тинейджеры тоже охвачены — отлично), обязательно приписать в самое начало имя Крутого Дизайнера из Крутой Фирмы (на него как мухи на мед слетятся розничные и оптовые торговцы) — и вот он, вожделенный дождь из зеленых бумажек...

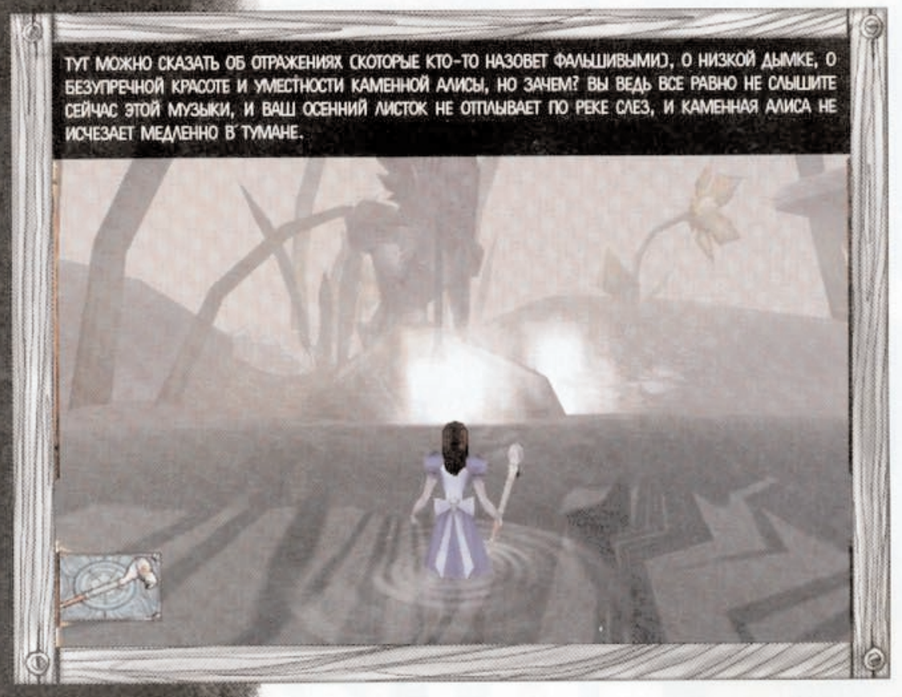
Что самое грустное, метод механической расстановки галочек в наши дни уже работает. Те, кто читал "Алису" Льюиса Кэрролла, купят игру из простого любопытства (и я им сочувствую). Тинейджеры, привлеченные откровенно профессиональными позами, жестами и восклицаниями героини, тоже купят — и тоже ошибутся: порну-

Мишенью игры стали не классические иллюстрации Джона Тэнниела, уважительно развешанные по стенам замка черных в шахматном космосе, а скорее диснеевская интерпретация "Алисы" — взгляните хотя бы на эти полеты на воздушных потоках в раздувшемся колокольчиком платье! И чуть подведенные уголки рта, глубокие тени и расширенные зрачки преобразили воздушного ребенка из яркого мультфильма в темное, хладнокровное, опасное создание. Подчеркнуто обыкновенная, разумная манера поведения, вкрадчивые движения и тихий голос, оставшиеся от прежней, светлой, Алисы, только подчеркивают маниакальную одержимость ее темного двойника.

Для American McGee's Alice с большой любовью создана целая галерея чудовищ и психопатов, но Труляля и Траляля, Герцогиня, Червонная Королева, даже сам Болванщик, самый беспокоящий, омерзительный и злобный персонаж, когда-либо ступавший с экрана прямиком в наши сны, в испещренной рунами шляпе, кажутся невинными овечками рядом с образцовой английской девочкой в голубом платье, выпрямившейся по струнке и заложившей за спину тонкие ручки, в одной из которых сжат окровавленный нож.

Рубиновые сердца

На поле очевидных графических свершений встречаются кроличьи норы безумия, будь то раскачивающийся домишко, противоречивые механизмы или подернутые сеткой пульсирующих прожилок щупальца. Замечательно округлые кости, черно-белое шахматное королевство, перевернутая лечебница с зеркалами, внутренности часов — а вот сравните-ка их с каменной девочкой, что рыдает, рыдает и тает в вечном тумане над океаном слез. Что касается меня, то American



ТУТ МОЖНО СКАЗАТЬ ОБ ОТРАЖЕНИЯХ (КОТОРЫЕ КТО-ТО НАЗОВЕТ ФАЛЬШИВЫМИ), О НИЗКОЙ ДЫМКЕ, О БЕЗУПРЕЧНОЙ КРАСОТЕ И УМЕСТНОСТИ КАМЕННОЙ АЛИСЫ, НО ЗАЧЕМ? ВЫ ВЕДЬ ВСЕ РАВНО НЕ СЛЫШИТЕ СЕЙЧАС ЭТОЙ МУЗЫКИ, И ВАШ ОСЕННИЙ ЛИСТОК НЕ ОТПЛЫВАЕТ ПО РЕКЕ СЛЕЗ, И КАМЕННАЯ АЛИСА НЕ ИСЧЕЗАЕТ МЕДЛЕННО В ТУМАНЕ.



McGee's Alice — это музыка и сказочная подводная гонка с Черепахой Квази, музыка и распятые светлячки на стенах, музыка и отражения в море слез, блеск оледеневших скал, огромные шары, что сбрасывают коварные жуки, и кажется, что во всем этом отражается миллион других великолепных деталей, щедрой рукой рассыпанных по мрачной и бесконечно разнообразной Стране чудес. (Все ее драгоценные подробности вместятся разве что в посмертный многотомник дедушки Макги.) Отдельные сопровождающие действо композиции гениальны, остальные — просто чудесны.

Шутовское оружие — крикетный фламинго с налитым кровью глазом, карточная колода, чертик в коробочке, игральные кости и ледяной меч — не только нестандартно, но и умно сбалансировано. Коллекционные враги, отведав огнедышащего чертика или прямой удар фламинго, умирают медленно и мучительно, это компенсирует их небывалую назойливость. Горящие во мгле рубиновые сердечки призов — путеводные огоньки, они в состоянии превратить бездну портативного ада American McGee's Alice в райскую долину.

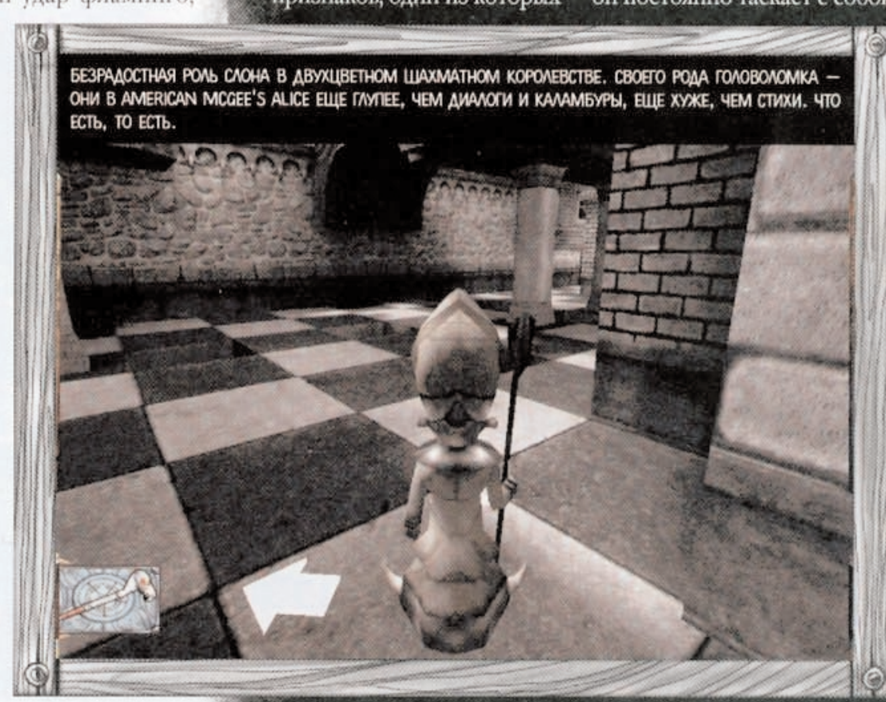
Богатая история прыжков, с нежно хранимыми датами особо выдающихся и бесчисленными казнями неудавшихся. Скользят по слезам листья, раскачиваются веревки, двигаются платформы, похожие на кусочки разрезанного пазла, возникают и пропадают разной степени риска игровые промежутки. Это, между прочим, целое искусство, которое в Rogue Entertainment, к сожалению, только начали постигать. American McGee's Alice стоит вне традиций идеальных аркад на консолях, и случись ей выйти на ТОМ свете, с громом и молнией провалится. Только ленивый не сломает себе ногу и не застрянет в ее смешхи не будет. Первый же упавший Guard, фонтанирующий кровью из обрубка шеи, заставит любителей МЯСА выгрести из кошелька последние центы — и, разумеется, они тоже ошибутся. Но обиднее всех будет тем, кто ценит хорошие игры, кому интересен пресловутый геймплей. "Алиска" в исполнении Американа Макги нарушает все заповеди игростроения, и вовсе не новаторством, а элементарными недоделками и пренебрежением нашими, игроков, интересами. Но давайте по порядку.

О Льюисе бедном замолвите слово...

Прости, великий писатель, создавший мир, в котором мы росли. После этой игры я начал всерьез ненавидеть Америку, где тебя будут представлять по этой игре (и, что самое страшное, полюбят), где уже сейчас фамилию Алисы всякая сволочь перевирает на свой лад (www.head-2-head.org/alicesingle.shtml — Alice Little, боже мой!).

Американ, как это было модно в р-революционные годы, "академиев не кончал". Прочитав что-то типа сокращенного издания комиксов с картинками для маленьких слепых детей по мотивам адаптированного переложения упрощенной версии избранных отрывков из обязательных для чтения в детском саду для детей с задержкой в развитии произведений Кэрролла, Макги решил, что знает уже достаточно имен персонажей и может совершенно спокойно делать игру.

Всех деталей просто не перечислишь, да и зачем?.. Mock Turtle на птичьих лапах (а ведь он, напомню, заменитель для черепашьего супа, изготовленный из говядины, — при чем здесь, на фиг, птицы? и зачем ему надели трусы — неужели и сюда политкорректность пробралась?), мелкая и кусачая синяя рыба с ногами Snark (напомню, настоящий Снарк имеет целых пять признаков, один из которых — он постоянно таскает с собой



bathing-machines, специальные будочки для приватного купания на море, не говоря уже о том, что бывают кусающиеся Снарки с перьями и царапающиеся Снарки с усами, но ни-ка-ких Снарков с чешуей). А Boojum'ы — это, если уж на то пошло, тоже Снарки, а вовсе не отдельный вид волшебных существ...

Нет, не могу дальше перечислять, отказывается Муза, напоминая, что пришлось бы весь журнал заполнить примерами издевательств над мертвым математиком Доджсоном, чьи книги занимают по цитированию третье место после Библии и Шекспира. А ведь надо еще и игру успеть долбануть как следует, чтобы и не думала подниматься...

Порнуха и криминал

Если кто-то не помнит, то порнография — штука противозаконная, в отличие от эротики. Секс — есть, порнуха — запрещена. Казалось бы, так просто... Увы, Макги и компания разницы не видят. Порно-позы и порно-звуки, которые щедро демонстрирует подросшая в сумасшедшем доме Алиска, многое говорят о той палате, где она лежала, но еще больше — о подсознании Американа. Нет, разумеется, игры всякие нужны, но к сложным темам надо бы подходить поаккуратнее, без дешевого китча и игры на примитивных инстинктах.

Убийство, чисто формально, тоже криминал, но его как раз практически нет. Что? КРОВИЩА? Да, красненькое иногда побулькивает, но ведь никто и не собирался делать игру для игры, ее делали для денег, а в таком разе никаких намеков на смерть и трупы быть не должно. И никаких проблем — ни один человек за всю игру не умирает (!), разве что родители Алиски, да и те за кадром. Результат очевиден: даже в целомудренной относительно насилия Германии "Алиска" прошла "на ура" и без купюр...

Зато, раз уж мы заговорили о криминале, воровство в "Алиске" представлено в полном объеме. Детишки, тусующиеся повсюду, — ворованные. Помните, во втором Quake были безымянные десантники, которым не повезло? Те тоже бродили вокруг и думали о вечном, хватаясь за разные места и делая странные жесты. Правда, были они более, что ли, осмысленными, просили "kill me" и намекали, что "it hurts". А эти клонированные уродцы ко всему прочему еще и железные, ножом не повреждаются.

То же относится и к уворованным из Quake 3 красным шевелящимся кишкам (щупальцам? трубам? языкам?), протянутым кое-где сквозь стены. Нет, зачем они тут понятно, народ так ждал их после техно-демо Q3, что охватить и этих фанатов авторам "Алиски", безусловно, хотелось. А вот как они увязаны с остальным миром игры? Да никак. Да и материал для них прописан криво, при ударе они издают характерный "каменный" звук и никак не страдают...

Поездка на телеге по рельсам, как вы и сами поняли, цельнотянутая из Half-Life. Даже карта, где показывается глобальный прогресс, — и та краденая, из старика DOOM'а. Эх, Американ, Американ... Я все понимаю, раз уж тебя ушли из id, просто необходимо по-российски упереть с прежней работы все, что плохо лежит. Да и пришел ты в компанию Rogue, славную легкими деньгами за многочисленные Mission Pack'и, в которых "заимствовать" идеи принято...

ных стыках и зазорах, не провалится в тысячу и одну пропасть из-за неразберихи со скользкими поверхностями и длиной прыжка. Это прекрасная роза, но роза, усеянная мелкими шипами, а на консолях, как, впрочем, и везде, больше любят розы без шипов.

Плохая смерть Белого кролика

Детям всех возрастов, получившим American McGee's Alice на Рождество от любящих мам и пап, гарантированы пожизненные психические травмы. Перед нами как раз тот случай, когда детишкам не мешало бы спрятаться за спину доброй политкорректности, ибо ужасы игры несомненны настолько, что мультфильм по ее мотивам (любопытно направленный вектор, не правда ли?) уже согласился ставить сам Уэс Крэйвен.

Все сатанинские зверушки, встречающиеся на пути Алисы (а это Белый Кролик, больше похожий на гремлина, Соня и Мартовский Заяц с шестеренками во внутренностях), неизменно умирают страшной и мучительной смертью. Кровавый маньяк Болванщик втаптывает Белого Кролика в землю, распиливает Соню лазерным лучом, а Мартовского Зайца медленно, в несколько приемов топит. Еще он хочет остановить время, возится с шестеренками, пружинками, маятниками и циферблатами, запускает стрелки в обратную сторону, пишет кровью на стенах "ТЫ СЛЕДУЮЩАЯ" и всегда, всегда приходит ровно в шесть. Ровно в шесть, ни секундой раньше, ни секундой позже. "Болванщик!" — кричит Соня; "Болванщик идет!" — стонет Мартовский Заяц; "Болванщик приходит в шесть!" — говорит Грифон. "Где же Болванщик?" — спросит Чеширский Кот с серьгой в ухе, часы пробьют, и явится он, Болванщик, безмолвный и неумолимый, как время.

Белой Королеве гильотиной отрежут голову на шахматной площади, а Алиса будет стоять и смотреть сквозь окно. Мотив беспомощности, гибели близких людей является определяющим, — в одной из самых жутких на моей памяти заставок сгорают заживо ее родители. Впрочем, злодеям не так уж везет — у чихающей Герцогини взрывается голова, злобную Сороконожку (безответственный вымы-



СТАНДАРТНЫЙ МЕСТНЫЙ ПЕЙЗАЖ, ПИСАННЫЙ ПОД СИЛЬНЫМ ВЛИЯНИЕМ НАРОДНОГО ЗАТЕЙНИКА САЛЬВАДОРА ДАЛИ. ОТМЕТИМ ЛИШЬ, ЧТО КАЖДАЯ ШЕСТЕРЕНКА В СТЕКЛЯННЫХ ЧАСАХ ВЕРТИТСЯ ИМЕННО ТАК, ЧТОБЫ ОПРАВДАТЬ ОБРАТНОЕ ДВИЖЕНИЕ СТРЕЛОК.

сел Rogue Entertainment по аналогии с Шелкопрядом, превращенным когда-то несмелыми, хоть и замечательными переводчиками в Гусеницу, что является положительным персонажем) выворачивает наизнанку, а больше всех достается психопату Болванщику, так напоминающему отдельных персонажей Уэса Крэйвена. Добро, можно сказать, побеждает... но это очень странное добро с холодным лицом Алисы Плезенс Лиддел.


РЕДКИЙ СЛУЧАЙ — ДВЕ ГЛАВНЫЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ AMERICAN MCGEE'S ALICE НА ОДНОЙ КАРТИНКЕ. ЗА ЗАБОРОМ — РАСКАЧИВАЮЩИЙСЯ ДОМ, ВЫЗВАВШИЙ МОРСКУЮ БОЛЕЗНЬ У НЕМАЛОГО ЧИСЛА ТУРИСТОВ, СПРАВА — ОДНО ИЗ ЗНАМЕНИТЫХ ЩУПАЛЕЦ.

лабиринт

О, мне о многом хочется вам рассказать: о скипетре Бармаглота, броске игральных костей и Снарке, об удивительно посверкивающих гранях ледяных осколков, о полете на Грифоне, о том, как Алиса становится Слоном и прикрывает королевскую пешку, о шахматных врагах, ходящих не по правилам, и строго следующих канону союзниках. О хищных грибах, первый из которых напугал меня до полусмерти, и тяжких пунцовых розах, о кошмарных призраках, блуждающих по трубам с диагональной насечкой. Но я искренне, как никогда, надеюсь, что со временем вы сами все это увидите. И первым делом разбейте циферблаты!

Сумасшедший старик в инвалидном кресле колотит в стену палкой, но мы-то с вами знаем, что в измерении, осклабившемся клыкастой гримасой Чеширского Кота, невозможно говорить о краже чужой собственности. Это ведь те же самые подмигивания, намеки, указания в сторону, что и аллюзии, смысловые мостики, составляющие сущность той давней английской литературной сказки. У схватившей приз Алисы вырастут рожки и покраснеют глаза, одним ударом ножа она станет перерубать пополам фонта-

кривые руки

Нет, я не про модели, как бы убоги они ни были. Много говорить про модели — значит пинать дохлую собаку. Они ужасны настолько, что у меня не хватает никаких слов. Причем не только сами модели, но и, особенно, их анимация: такого позора я не видел уже очень давно. Тут и примитивные ошибки (посмотрите, к примеру, на привставание на каблучки: у Алиски откровенно скользят по полу ноги!), тут и грубые недоделки (полно движений, особенно заметных у Алиски и Кота, происходящих с огромными рывками, порой по полметра за кадр), тут и общая деревянность и пренебрежение физикой и возможностями суставов, а венчает все это убогое застревание врагов в дверях и их общая тупость.

А вот про полное забвение простейших принципов дизайна, позволяющих сделать интересную игру, надо поговорить. Любое действие здесь повторяется миллион раз: дерганье рычагов (простым перебором!), убийство бледных поганок или роз (которые вдобавок ко всему абсолютно неубиваемы, пока к ним не подойдешь на расстояние их атаки), плавание на листьях и т.п. К концу повторений хочется только одного: скорей бы отдохнуть, ведь уровни абсолютно прямолинейны и длинннннннны...


МЕРЗКАЯ СОРОКОНОЖКА В ГЕРМАНСКОМ ШЛЕМЕ ОКАЗАЛАСЬ НЕ ТАК УЖ СТРАШНА, КАК ЕЕ МАЛЮЮТ. КОЛОДА КАРТ И КРАСНОЕ ПЯТНО НА ЧЬЕМ-ТО МЯГКОМ БРЮХЕ — ВОТ И ВСЕ, ЧТО НАМ ПОТРЕБОВАЛОСЬ.

А как можно назвать игру (без дефматча!), первый же патч к которой будет содержать серьезные изменения в геймплее? Недоделанной? Ну и зря — в наши дни это норма. Сороконожка, первый же босс, будет серьезно ослаблена, — добрый Макги после релиза наконец-то заметил, что она сложнее всей остальной игры...

И главное: та простота, что хуже воровства, пронизывает всю игру. И она там намеренно, Американ в своих многочисленных интервью не устает повторять, что делал игру

для переноса на приставки, для казуалов, а появление сначала на ПК — это так, совпадение... Одно утешает: игра провалится на консолях точно так же, как и на ПК. Потребители-казуалы темного и мрачного не принимают и голосуют "против" кошельком.

(Из этого текста лично я выбросил еще две страницы примеров, наблюдений и обещаний убить Американа, ибо журнал не резиновый. Вы все еще хотите в ЭТО играть?..)

нирующих кровью валетов, а кто-то прошепчет чужеземные слова "Quake" и "Quad Damage". Перед складывающейся по кусочкам замечательной картой Страны чудес прошелестит что-то про DOOM, а с невинно прокатившегося через рудник вагончика крикнут "Viva Half-Life!". Да, это тоже игра в загадки, только, конечно, совсем на другой лад и на ином уровне...

зеркало треснуло

Создателя American McGee's Alice, как легко догадаться, зовут Американ Макги. Запомните это имя! Парень провел три месяца в службе технической поддержки id Software, прежде чем вымолил себе "теплое" местечко дизайнера уровней. Постепенно на него стали взваливать любую черную работу — от программирования до записи звуковых эффектов (вполне возможно, что именно его голосом кричит умирающий пехотинец в DOOM 2!). Эти страшные дни навсегда отпечатались в памяти впечатлительного молодого человека. "Когда-нибудь я отомщу, — шептал он в подушку. — Когда-нибудь весь мир станет моим".

шестиструнный самурай

Музыку к American McGee's Alice написал Крис Вренна (Chris Vrenna), один из основателей культовой группы Nine Inch Nails, работавший также со Smashing Pumpkins и Мэрилином Менсоном. Браво! Старина Мэрилин должен гордиться тобой, Крис.

Расплата

По адресу www.alice.ea.com/games-gimp.html содержится небольшая мини-игра, в которой можно совершенно безнаказанно пятью различными способами пытать одного из самых надоедливых врагов American McGee's Alice. И все это с молчаливого одобрения создателей игры.

макги капут

Возьмем маленькое волшебное зеркальце и посмотрим, что говорят об American McGee's Alice тысячи молодых людей, не отягощенных литературными познаниями и не затронутых ее психоаналитическим (какая мерзость!) подтекстом.

Вот идет симпатичный афроамериканец: "Я слышал, рекламная кампания American McGee's Alice проходит под девизом "Представьте себе Страну чудес, где все стало ужасно, ужасно неправильно! Следующей игрой Rogue Entertainment, насколько я знаю, будет стрелялка о второй мировой, ну, на манер Medal of Honor. Говорят, там будет такой злодей — Гитлер, и люди будут убивать друг друга!"

все цвета радуги

Теперь мы остановим спортивного вида молодого человека с умными глазами.

"Не понимаю, почему люди, увидевшие картинки к American McGee's Alice, помещают, вслед за известным борцом рестлинга, бывшим грузчиком с обритой головой и пластмассовыми наколенниками, недавно проведшим почти год на больничной койке, сообщения типа "Nice Screenshots, Jackass!" и "Черный, белый, серый, коричневый и зеленый! С красными монстрами!". Вам не нравится палитра из черного, белого, серого, коричневого и зеленого цветов? У вас с этим какие-то проблемы? Если только вы не разработчик Technicolor Bugaloo 2: Epilepsy's Revenge, этой цветовой схемы хватит для любого фантастического окружения, которое вы только в состоянии вообразить. От болот до канализации, от подземелий до канализации подземелий, расположенных на болоте, — у разработчиков просто нет иного выхода, они должны использовать этот роскошный цветовой набор!"

половой вопрос

Приземлимся же рядом с вон тем европейского вида мужчиной в темных очках. Что же у него за акцент? "Если бы я мог увидеть грудь Алисы, это была бы куда лучшая игра, чем, скажем, Quake 2. Потому что я уже устал от ужасного дизайна уровней, ужасных текстур, ужасных моделей, ужасного AI, и если бы я только мог увидеть ее грудь, ах, если бы я мог..."

маша АРИМАНОВА

American McGee's Alice

жанр	Шутер от третьего лица
сайт игры	www.alice.ea.com
разработчик	Rogue Entertainment www.rogue-ent.com
издатель	Electronic Arts Games www.eagames.ea.com

системные требования

Минимальная конфигурация: Windows 95/98, Pentium II/AMD K6-2 400 МГц, 65 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель, совместимый с OpenGL или Direct3D (16 Мбайт видео-ОЗУ), 4x CD-ROM.

Рекомендуемая конфигурация: Windows 95/98, Pentium III/AMD Athlon 500+ МГц, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель (32 Мбайта видео-ОЗУ), 6x CD-ROM.

дополнительная информация

620 Мбайт на жестком диске (плюс место для сохраненных игр).

суть

Игра-нонсенс, противоречивая и прекрасная.



Первый взгляд

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.interplay.com/falloutbos

Жанр
Squad combat

Дата выхода
Весна 2001 г.
Объем демо-версии
120 Мбайт
(см. ее на нашем диске!)

Разработчики
Microforte
www.microforte.com
14 Degrees East
www.14degrees.com
Издатель
Interplay
www.interplay.com

СУТЬ
Конгениальный маркетинговый ход Interplay, не желающей перенасыщать рынок эпическими РПГ: это как бы Fallout, который-мы-все-так-любим, но в другом жанре.

ОСОБЕННОСТИ
Безудержная система continuous turn based, заставляющая подчиненных браться за оружие только тогда, когда один из них получит пулю в голову.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 266+, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), SVGA (4 Мбайта), DirectX 7.0.

Очистив Fallout от всего наносного, Крис Тэйлор (Chris Taylor) по прозвищу "Другой" создает новую современную классику, культивирует апофеоз squad combat и пестует преемника чахнущего Jagged Alliance... Или нет, не так. Безвестная австралийская компания Microforte оскверняет своими давно не мытыми ногами персидские ковры и оставляет отпечатки жирных пальцев сразу на двух белоснежных святынях — Fallout и X-COM.

БИБЛИОТЕКА АНТИУТОПИЙ

Андрей ОМ

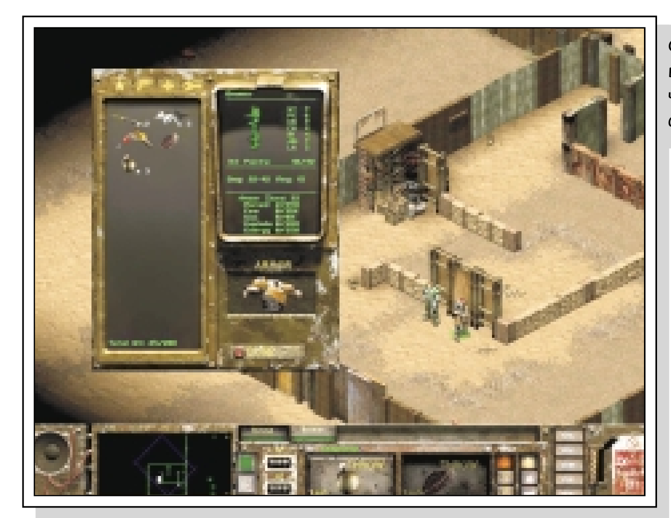
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Журнал Game.EXE начинает сбор подписей за сведение на нет компаний 14 Degrees East, Microforte и иже с ними: судя по демо-версии, командировка X-COM в страну постъядерного акапулькопсиса надолго не затянется. Пока мы можем прогнозировать ситуацию, подобную той, что приключилась с HW: Cataclysm. А именно: поставить высший балл игре, которая его не заслуживает? или примерно покарать людей, думающих, что они могут безнаказанно жонглировать хрустальными вазами династии Мин?
В общем, это не Fallout. Это Pikachu Tactics, Invictus Tactics, Черт-Его-Знает-Что-Tactics. Это не люди. Это фигурки.

Можно было бы и дальше продолжать в патентованной тональности "Красное и черное" (или как бишь его там), вот уже два номера подряд радующей вас нестандартностью подхода, если бы не одна очевидность: содеянное с FT больше всего напоминает метаморфозы с HW: Cataclysm. То есть взрослые порядочные люди, смотрящие приличные фильмы и читающие правильные книги, настроенные с нами на одну частоту, взрастили превосходную игру и бережно спустили ее на воду. Здесь бы и финита песне моряка — классика должна существовать в единственном экземпляре, и мы вынуждены с этим согласиться, мужественно подавляя в себе свои подспудные детские желания. Но нет — в специальное девелоперское отделение Валгаллы, где Алекс Гарден (Alex Garden) и Сид Мейер (Sid Meier) еще при жизни пьют из хрустальных рюмок крепчайшую амброзию, закусывают ее кукурузными чипсами с гуакомоле и тихо смеются над суетой бытия, вдруг врывается прегнусного вида толстяк в загаженном пончиками костюме от Paul Smith и при жлобских золотых часах...

АВСТРАЛИЙСКИЙ САЛЮТ
К нашим героям мы вернемся после конспективной рекламной паузы. Вынесенная в подзаголовок синтагма — типичное национальное природное явление родины разработчиков FT. Это когда утром просыпаются надоедливые австралийские мухи и приходится

Трупы лежат по стойке смирно, как их, должно быть, и учили на специальной разбойничьей военной кафедре.





С гранатою в кармане, с сюрикеном в руке — увлечение ниндзя-черепашками может привести к самым тяжким последствиям.

постоянно размахивать перед лицом рукой, отгоняя насекомую нечисть. Именно таким образом развлекалась Microforte, придумывая самое позорное нововведение за всю историю жанра — continuous turn based. Да вы не пугайтесь, оно только звучит громко, а на самом деле представляет собой исковерканный блистательный Fallout, когда пошаговый боевой режим включается не при приближении противника, а только когда он, противник, уже выстрелит. Очень остроумно. Тактическая игра превращается в попытки выцелить курсором несущегося к нам на свидание на всех парах (позорного) волка. Кто успел пальнуть в волчину, тот Deer Hunter. С живыми бандитами (демо-версия дает нам возможность промыть мозги кооперативу raider'ов) все еще проще: уютный turn based включается только тогда, когда один из наших "братьев" получает пулю. Начинаем налитыми кровью глазами озирать окрестности, готовясь угостить безобразников жаканом в кормовую часть, и видим, что выделение красным цветом вражеских силуэтов отменено легким движением руки. Очередной залп национального салюта.

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ВАЛГАЛЛЕ

...Прервав рассыпавшийся серебряными колокольчиками смех титанов, толстяк плюхается в близлежащее кожаное кресло и вытирает со лба пот растопыренной пятерней. Сид, Алекс и др. смотрят на пришельца, выражая на лицах смешанную гамму самых сильных чувств. Тот, однако, не спешит начинать разговор, вынимает из внутреннего кармана несвежий носовой платок, долго и шумно туда сморкается, после чего придирчиво рассматривает его, платка, содержимое. Все морщатся. Толстяк (здесь мы каким-то образом узнаем, что он издатель — музыкой навеяло, не иначе), наоборот, улыбается. Он подзывает пальцем Гардена и Криса "Другого" Тэйлора, они бледнеют.

— На пять минут, чуваки, — говорит паблишер именно таким голосом, который вы только что себе представили. — Остальные пока гуляют.

NOBODY FUCKS WITH DA JESUS

Два уровня демо-версии подтверждают мрачные опасения: они... ммм... очень похожи на декорации. В Fallout люди жили. В FT они выскакивают из-за кулис только для того, чтобы пальнуть в нашу сторону и сказать: "Кушать, блин, подано!". Дизайнеры постарались устроить все таким образом, чтобы мы перемещались по уровню по строго заданному маршруту, периодически натыкаясь на группки из трех-четырех противников. В рамках этих рождественских встреч дозволяются некоторые импровизации — кинуть с вышки гранату, поиграть с режимами агрессивности (три штуки), поползать по-пластунски или, например, подкрасться к уродцам сзади и пырнуть их ножом, но в основном бои проходят на редкость утомительно. Вышли во внутренний дворик, выстроились друг против друга и начали нещадно промахиваться. Ну до смешного, а... У каждого мастерство Small Guns на 60-70 процентов, а стреляют в белый свет, в товарищей по борьбе — куда угодно, но не в разбойников. Тем, надо заметить, тоже далеко до ворошиловских стрелков, вот и получается форменная комедия положений (один раз я собственноручно перестрелял всю свою команду, ни разу не попав в гадов). Дорогая редакция, мы все очень смеялись — особенно когда выяснилось, что сохраняться полагается только один раз за уровень.

Тактическая игра превращается в попытки выцелить курсором несущегося к нам на свидание на всех парах (позорного) волка. Кто успел пальнуть в волчину, тот Deer Hunter.

Заметьте, при этом я молчу как рыба о бесчисленных недоработках, которые девелоперы уже поклялись (на Библии) исправить: так, курсор не показывает количество затрачиваемых на действие AP; герои самозабвенно застревают в дверях, упираются в стены и блуждают в полутора соснах... Зато имеют место совершенно чудовищные концептуальные новшества (слово "концептуальный", заметим в сторону, в нашей индустрии почему-то имеет отчетливо ругательный оттенок): в частности, нельзя переключаться между своими бойцами во время хода — игра разрешает использовать их только в установленном ею самой порядке; кнопка "end turn" локальна для каждого бойца; experience points делятся не сообразно личным заслугам каждого сотрудника, а поровну на всех (решение, скажем прямо, свежее).

Тактические фокусы, отдельные примеры которых игра предлагает нам в обучающих миссиях, теряют актуальность, не успев появиться на свет. Популярная внутриредакционная цитата: "Ворвались толпой в сарай, начали пальбу. Это мясо, а не тактика".

ЧТО ТЫ СДЕЛАЛ ДЛЯ ХИП-ХОПА В СВОИ ГОДЫ?

— Значтак, редакторы-птеродакторы, — говорит паблишер, раскуривая вонючую, но страшно дорогую сигарильо. — Прибавку к пенсии хотите?

Крис и Алекс долго шушукаются и толкают друг друга локтями.

— А делать ничего не надо. Я вот тут привел детишек, детишки все сделают за вас, вы только автографы поставьте. Не надо кошмарить, не надо, Алик, ну зачем такое выражение лица? Попросим детишек.

В Валгаллу входят два злобных подростка — один в майке не первой свежести с надписью "Counter-Strike", другой в специальной австралийской шляпе с бубенчиками для автоматического отгона мух. Толстяк объясняет, что тот, который в майке, будет делать "такой же Homeworld, только в тыщу раз круче" (Гарден падает, его уно-

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

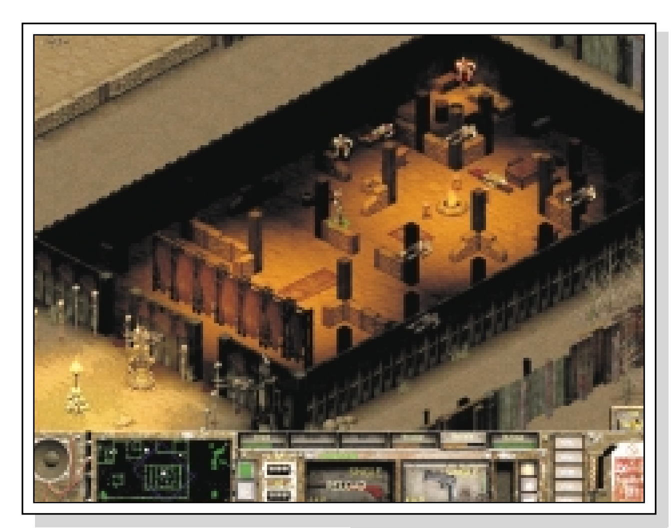
"Шутка оказалась недоброй и даже совсем не шуткой. Я понял это сегодня вечером. Кстати, рухнул еще один миф: "JA2 вышел запоздало и несколько устарел". Господа, поиграв в демо Fallout Tactics, могу заявить вам следующее: если JA2 не опередил время, то получается, что ребята из Microforte сильно... одним словом, давно без "сникерса". Вы скажете: так это же только демо-версия. Я же, в глубине души на это надеясь, спрошу в ответ: а зачем такое выпускать?" — со стоном вопрошает **Joker®**, наш читатель (полностью его письмо см. в разделе "Дорогая редакция" этого номера журнала).

сят), а который с бубенчиками — "будет скрещивать Fallout с X-COM" (Тэйлор со скрежетом стискивает челюсти и страшно бледнеет).

ЮНЫЕ МУТАНТЫ-НИНДЗЯ

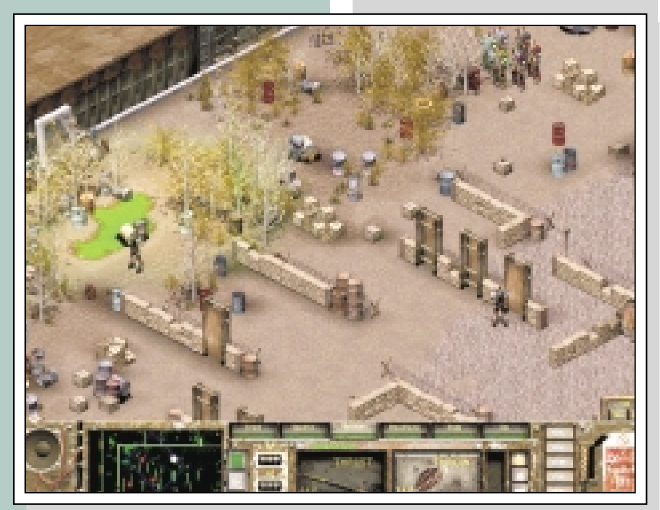
Ладно, оставим Microforte единственный козырь: движок Fallout помолодел, обзаведясь 32-битным цветом и высокими разрешениями. В FT определенно есть на что посмотреть: персонажи анимированы на ять, они умеют дышать (!) и ползать гусиным шагом в точности так, как учил нас в детстве пожилой военрук Сергей Валентинович.

Другое дело, что, как все мы помним по Fallout 1, Brotherhood of Steel — ультрасерьезная милитаристская организация, снабжающая своих адептов ну очень тяжелой артиллерией (ах, мой первый gatling laser...) и атомной Power Armor в товарных количествах. Что же мы имеем в игре в соответствующих параграфах?.. Симулятор призывника. До "гатлингов" и тяжелой брони еще нужно дослужиться, и демо-версия не дает ни малейшего намека на то, когда это произойдет. Мы — народное ополчение в комбинезончиках и с дедушкиными берданками наперевес. Один боец особо порадовал меня набором вооружения, включающим копье из оструганной палки и комплект сюрикенов. "Мы сделаем это, или мы не ниндзя-черепашки!"



В углу валяется вожак бандитов — как и полагается боссу, он наряжен в ярко-красный костюм и перед началом перестрелки обращается к нам с патетический речью.

Вместе с тем разработчики (почти) нащупали одну из главных струн души Fallout-адепта: "нам нужно оружие, много оружия". Даже в бедном селении миссии номер один в шкафчиках хранятся коллекционные полуавтоматические пистолеты швейцарского производства, а босс (да-да, это не принято афишировать, но в конце миссий FT гнездятся боссы!) таскает с собой модифицированный Desert Eagle, мечту пиита.



Интересно, найдется ли народный умелец, который переселит Fallout 1 и 2 в этот роскошный движок?

НИЖЕ ПЕЙДЖЕРА

Вспомните историю с Cataclysm: это было что угодно, но не Homeworld, так как авторы не поняли нескольких очевидных нам, почитателям, вещей и тем самым загубили все дело. Но игра получила хорошую прессу (в волшебном мире товарно-денежных отношений это называется "инерцией ожиданий"), и кошелек Sierra стал еще чуть толще, — а потому что иначе нельзя, потому что это как новый фильм с Де Ниро: может нравиться или не, но посмотрят все.

То же и с FT (насколько мы можем судить по довольно сырой демо-версии), только масштабами покрупнее, — маркетологам Interplay можно смело просить прибавку к жалованью... Хотите, я под занавес скажу вам пару веских слов о том, чем могла бы быть Fallout Tactics? Намедни Тэйлор проболтался сайту RPG Vault: дескать, однажды в самый разгар салюта в офисе Microforte, занимавшейся безнадежным производством третьесортного научно-фантастического клона Jagged Alliance, раздался звонок. Опуская подробности, отметим, что Interplay сделала компании хрестоматийное предложение, от которого "не можно отказатися, можно только сразу согласитися": вы нам свои текущие наработки, а мы вам супербрэнд Fallout, зарплату и сухой паек, да еще и свадебного генерала Тэйлора с хоругвью. Довольны остались все: Interplay получила дешевую рабочую силу и наполовину готовую игру, которую ВСЕ РАВНО купят сотни тысяч раз, даже если там вместо "post nuclear tactical combat" будет лежать "Пешков-блин-19", Microforte достался упомянутый выше сухой паек, а нам придется удовольствоваться...

(Здесь нужно медленно перевернуть страницу назад и начать чтение заново, повторять процедуру до полного исчезновения любых симптомов.)

Аниме, говорите?.. Заявляю сразу же, ставя в конце предложения решительную жирную точку: не ко мне. ПэЖэ? Ну да, дедушка и впрямь мается беззаветной любовью к аниме, но ведь ему какой уже десяток, а?

Первый взгляд

ONI
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
oni.bungie.com

Жанр
Action

Дата выхода
Январь 2001 г.
Объем демо-версии
72 Мбайта
(см. игру на нашем диске!)

Разработчик
Bungie Software
www.bungie.com
Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

СУТЬ
Что-то до ужаса похожее то ли на Urban Chaos, то ли на Fighting Force 2. Играбельно, но с большими оговорками.

ОСОБЕННОСТИ
Серо-желтая палитра уровней и скучнейший игровой процесс, заключающийся в бесконечном нажатии кнопки Ctrl. С другой стороны, жаждущие всегда найдут себе повод для неплохой драки, а компьютерные противники намного умнее, чем это может показаться на первый взгляд.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), рекомендуется Direct3D-ускоритель с 16 Мбайтами видеопамяти. 120 Мбайт на жестком диске.

СУЕТА

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Вот что самое странное: объективно понимаешь, что Oni — поделка, не слишком умело эксплуатирующая идеи ряда куда более качественных игр и вовсю оседлавшая модную аниме, но несмотря на это играешь и даже умудряешься получать некоторое удовольствие. Для максимальной остроты ощущений рекомендуется плюнуть на оружие и прокладывать себе путь по-сигаловски, исключительно рукопашным боем, ибо так гораздо веселее. Все остальное — суета.

К чему это пламенное провокационное вступление? Вопрос принципа и беспристрастности вашего корреспондента. В моем досье вы не найдете и тени того, что я, в отличие от некоторых, впадаю в нирвану при первом же взгляде на мангу, а слыша тонюсенькие полудетские голоса скорее готов схватиться за носовой платок, чем за ледоруб. К появлению Oni я готовился основательно, памятуя не столько о стройной девушке с фиолетовыми волосами, сколько о рукопашных схватках, до которых мы с ней столь охочи.

Стараниями Bungie, явно проведшей не одну работу над чужими ошибками, Oni-драки выглядят вполне прилично. Несмотря на непривычное для такого рода развлечений положение камеры, драться в большинстве случаев довольно комфортно. Тренировочная миссия, попавшая в комплект демо-версии, показывает игроку, как наносить удары во все стороны (кстати, реально помогает при стычке с несколькими противниками), исполнять комбо, броски, подкаты и добивания.

Оказывается, над лежащим врагом можно подпрыгнуть (как в какой-нибудь "Матрице") и увесисто ударить несчастного обеими ногами во время приземления, а любое падение чревато потерей оружия, до некоторых пор находящегося в левой руке. Наносимые вам и противнику тычки отображаются весьма наглядно: желтая вспышка — обычный удар, красная — критический, ну а синяя говорит об умело поставленном блоке. Не SpikeOut, как справедливо заметил коллега Ом (см. прошлогоднее "Венчание плодами"), но стоило ли ждать большего от создателей стратегического Myth?

С ГОЛОВОЙ В ДРАКУ

Удивительнее всего ведут себя противники нашей фиолетоволосой Коноко. Поначалу кажется, что с собственной крышей ребята распрощались еще в прошлом тысячелетии, но чем дальше, тем осмысленнее становятся их действия. Уже в конце первого уровня (а также на протяжении всего второго) вооруженные боевики не спешат подобраться к Коноко поближе, а предпочитают перестрелки и умело используют обстановку для ухода из-под ответного огня.

А вот на мотоцикле нельзя. К сожалению.





Для Oni это еще очень даже красивое место.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"...Меня добил на редкость примитивный дизайн уровней, равно как и загадки типа "нажми Ctrl на консоли, чтобы открыть дверь", — справедливо жалуется на жизнь наш знакомый Юрос Жожик (Uros "2Lions" Jojic), живущий в недрах портала **ActionTrip (www.actiontrip.com)**.

А вот Райан Ньюман (Ryan Newman) с сайта **The Entertainment Depot (www.entdepot.com)** путает божий дар с яичницей: "Скачав эту демо-версию, вы получите отличный шанс подраться в стиле Virtua Fighter". Товарищ Ньюман, что у вас с головой?

"Кто знает, вдруг релиз окажется более веселым, менее несуразным и, разумеется, будет под завязку забит сложнейшими уровнями..." — мечтает Кори Питерс (Corey "Kamarov" Peters), обосновавшийся на сайте **Swanky Games (www.swankygames.com)**.

Нападать любят скопом, становясь в кружок, берясь за руки и щедро одаривая Коноко пинками. Против такого свинского поведения, впрочем, отлично помогает тактика "А пошли вы все", заключающаяся в резком наборе скорости. Хотя истинные герои наверняка предпочтут всевозможные уворачивания-нырки (коих в Oni предостаточно) и боковые, а также задние удары. Через некоторое время вообще начинаешь думать, что горело бы все это оружие синим пламенем: нажимать на курок как-то не тянет, а вот с головой окунуться в хорошую потасовку — с нашим удовольствием.

С другой стороны, оружие, реализованное в отчетной демо-версии, начиная с пистолета и заканчивая электрическим парализатором, заставляющим противника несколько долгих секунд изумленно протирать глаза, никак нельзя назвать неудачным. Шуточки с невозможностью стрейфиться и стрелять одновременно отставлены в сторону, великолепно работает автонаведение (скажем прямо, работает просто убойно, на манер ларискиных пистолетов), в результате чего попасть в стоящего в отдалении охранника из энергетического излучателя не составит никаких проблем, даже без использования zoom'а (к слову, отсутствующего в игре).

С кранами Коноко управляется немногим хуже, чем с оружием.



ДЕСТРУКТИВНЫЕ НАКЛОННОСТИ

До сих пор, если вы не заметили, игра не услышала от меня ни одного грубого слова. Увы, дорогая Коноко, время почивания на лаврах закончилось. Приступаем к расчлененке.

Поначалу кажется, что с собственной крышей ребята распрощались еще в прошлом тысячелетии.

Все, что не относится к дракам и AI, в Oni ниже всякой критики. Гигантские уровни, как и пророчествовал один покемонов друг, обладают совершенно мизерным набором текстур мышиного милицейского цвета. Зрелище настолько утомляющее глаза, что играть со включенным в комнате светом решительно невозможно. Да и сами помещения (которые, по словам разработчиков, создавались настоящими архитекторами) однообразны до такой степени, что на десятой минуте просмотра возникает желание выйти из игры, стереть все относящиеся к ней файлы и на всякий случай отформатировать винчестер. Как же это скучно!

Ко второй миссии, впрочем, положение начинает немного исправляться. Нас одаривают новыми текстурами, изо всех щелей вылезают доселе невиданные враги, развлекающиеся отстрелом мирных граждан... в общем, игра несколько оживляется, действие переносится в оккупированный злодеями аэропорт с почти реальными самолетами, и ужасы первого уровня частично стираются из памяти.

ПОПРОБУЙ ДОКАЖИ

Эту игру мог бы сделать великомученик Ромеро, если бы не его несчастная Daikatana. Такое же нежелание идти в ногу с техническим прогрессом, все тот же синдром занудных и невзрачных первых уровней и примитивный игровой процесс. Судите сами: миссии в Oni выполняются по схеме "использовал консоль — открыл дверь", в результате чего игроку приходится тупо бегать, ориентируясь по "компасу", и без конца нажимать клавишу Ctrl.

Повторюсь для тех, кто начал чтение с этого абзаца: все, что достойно вашего внимания в Oni, описывается симпатичной рифмой "бои и AI". Причем с определенной скидкой на то, что наша любимая платформа давным-давно не видела приличных файтингов, а значит, сравнивать тут особо не с чем.

А Oni... а что, собственно, Oni? Спасибо демо-версии, убедительно доказавшей, что игра никоим образом не заслужила заочного воспевания, к которому, что здесь скрывать, причастны и мы. Из ожидаемого всеми "нового проекта от Bungie", которому прощались чуть ли не черно-белые скриншоты и банальные видеоролики, Oni превратилась в эдакого выставочного верблюда, безуспешно пытающегося доказать к релизу, что он вовсе не верблюд. Что ж, попытка не пытка.

Забава для сильных духом — достать дубинку в полицейском участке. Цена шутки — не три сломанных ребра и не сплошная гематома на всем, что ниже лица. Провинциальные копы не понимают тонкого столичного юмора, и несколько выстрелов из дробовиков в голову будут достойной наградой нашему Итану Ханту.

ГОП–СТОП–48

Андрей ОМ

Первый взгляд

HEIST
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
heist.vie.co.uk

Жанр
RTS

Дата выхода
1 квартал 2001 г.
Объем демо-версии
69,4 Мбайта
(см. игру на нашем диске!)

Разработчик/издатель
Virgin Interactive
www.vie.co.uk

СУТЬ
В первые 10 минут убегут те, кого устрашит высеченная в камне изометрия, в следующие полчаса — испугавшиеся того, что нельзя заходить в здания, еще через некоторое время — уразумевшие, что стрельбы не будет. Но мы-то с вами все понимаем.

ОСОБЕННОСТИ
Милиция никак не хочет нам показывать, в какую сторону она смотрит, поэтому зеленых конусов не ждите. Перечень самых простых способов самоубийства: вынуть ствол в людном месте, выстрелить в воздух, огрызнуться на офицера. Попробуйте — и эффект превзойдет ваши самые смелые ожидания.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium 233, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA, DirectX 7.0+, 110 Мбайт на жестком диске.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Очередной том криминальной игроэнциклопедии "Кем быть? Жизнь замечательных уродов". Угоны (GTA), киллерование (Hitman) и откровенное уркаганство (Kingpin) мы уже проходили, поэтому тема сегодняшнего урока — кражи со взломом. Презрительно покосившись в сторону action-резервации, игра пытается схватить с полки табличку "Я — симулятор!".
Иными словами, пока получается настолько убедительно, что остается только ласково спросить Virgin, не сиживали ли ее сотрудники когда-нибудь в Бутырском СИЗО по какому-нибудь пустячному делу?

Поначалу все это страшно раздражает — после прошлогоднего парада-алле сущего 3D смотреть на копошащиеся вокруг кучки игрушечных пикселей попросту больно. Навязчивый мираж в виде блистательного Сорок Седьмого с татуировкой как у песняра-культуриста Генри Роллинза рассасывается сам собой, и мы с отвращением всматриваемся в потешного уродца, носящего прозвище The Gent. Сей тщедушный "джентльмен" матерно огрызается на курсор и так и просит набить ему личность. В профилактических целях.

MISSION IMPROBABLE

Гадливо выделив Джента (ну почему, черт возьми, игроделам не хватает фантазии на имена типа Герман W. Котятко?!) рамочкой, понимаем, что мы лишние в этом мире. Мрачная американская провинция с высоты птичьего полета похожа на слегка благоустроенный и обжитый Junktown из Fallout. Камера соглашается следовать за героем только на улице, наотрез отнекиваясь показывать, что происходит в домах, когда мы туда заходим. Вместо этого игра принудительно кормит нас с ложечки диалоговыми оконцами, которые, внимание, нельзя закрыть до тех пор, пока не просмотрено последнее сообщение. Читать унылый бред про то, что в оружейном магазине торгуют оружием, а в бар лучше не соваться с пушкой наголо, так как там сидят хищные байкеры, очень вредно для и так уже покоцанной в форумных боях с дорчитателями кармы.

В процессе вербовки команды выясняется, что наши ассистенты мало того что психически неуравновешены (особенно тот, что живет на отшибе, рядом со скалой), так еще и банально алчны: оба хотят по две тысячи наличными, причем ждут толь-

В этом сарае они держат банкоматы, закладные на фермы и жуткие толпы охранников.



МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Демо-версия расстраивает тем, что ваш единственный персонаж слишком слаб по всем параметрам и буквально никуда не может выйти. Но полная версия игры точно будет сногсшибательной!" — утверждает Edmond Leung Hon Man **(www.zdnet.com)** — кажется, тот самый парень, что так и не смог пройти за всю свою жизнь ни одной демо-версии.

Перемазанный кровью с головы до ног Emil Cesarovic **(www.zdnet.com)** считает, что достичь чего-то в Heist можно лишь с помощью грубой силы. "Купите, — советует он, — шотган и ограбьте первую аптеку на 4 аптечки. Затем перестреляйте всех копов, пока не накопите 2 штуки баксов. Потом вместе с парнем из мотеля грабаните банк на 5 косых. Наняв же, наконец, еще одного подельника за 2 тысячи, заканчивайте игру."

ко до полуночи. У нас в кармане — ровно в двадцать раз меньше. Смотрим на тикающие в дебрях интерфейса часы: 10:11... 10:12... 10:13...

10:14

Вдруг выясняется, что нужно шевелиться. За те 60 секунд, что вы отдавали тулуп гардеробщику, Анджелина Джоли угнала вашу "Феррари". Быстро огибаем окрестные дома, запрятав отмычку и пистолет поглубже за пазуху, — это называется Case Mode, сбор информации. Лучшее противоядие от охраны — шотган, от сигнализации — электронные глушилки, а от сейфов — добрый брикет динамита. Не хватает хотя бы одного элемента — об ограблении нечего и думать, на выходе из здания наш герой получит пулю и стремительно склеит копыта. Первое деяние, классифицируемое УК РФ как кража со взломом, не забыть никогда. Руки трясутся, ползунок Heist бежит, кажется, чуть медленнее, чем Alarm. Или быстрее?.. Ну же, ну!!! "3 minutes, get in, get the money, get out, stay cool" — не преувеличивают, черти, как оказалось. С последним пунктом не получается пока — давлю в крошку граненые стаканы в кулаке. Волнуюсь потому что.

Игра, безнадежно проигрывая в визуальном смысле не только известному вам скинхеду, но и черт-его-знает-сколько-летней давности Grand Theft Auto (говорим сейчас, понятно, только о специализованных преступникосимуляторах), берет свое первобытнейшим, свирепым саспенсом тикающих часов. Пока Джент в здании, мы видим только несколько диаграмм и бегущих цифр, и вот здесь "с прокрутами" и ревом включается воображение, будто бы, как мы ошибочно думали, забытое где-то в окрестностях Sid Meier's Civilization. Помните, каким вы представляли себе Д'Артаньяна, когда читали "Мушкетеров" в самый первый раз? Готов спорить, он не был похож на актера Боярского. Никакой графический движок не способен изобразить то, что, по вашим представлениям, творится в магазине электроники, когда Джент отрывает провода сигнализации, выхватывает "Беретту" и молвит в том смысле, что, мол, сейчас "execute every motherfucking last one of ya".

Собранные с немыслимыми ухищрениями деньги физически больно отдавать подельникам. Ну зачем они вам, рожи? Украл-выпил-в-тюрьму?

ОБЫЧНЫЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ

Собранные с немыслимыми ухищрениями деньги физически больно отдавать подельникам. Ну зачем они вам, рожи? Украл-выпил-в-тюрьму? Но придется — без ребят не вскрыть местную сберкассу, сарай с логотипом Национального резервного банка, расположенный, конечно, через дорогу от кишащего жандармами околотка. Здесь вам придется выучить наизусть словарь гражданина Вебстера и все-таки распечатать увесистый .pdf-мануал в полусотню страниц, заботливо пришпиленный к демо-версии.

Здесь игра показывает второе дно: ведь наш герой — вполне законченный рецидивист, и мы узнаем о существовании параметра "подозрение". Завидев нашего уголовника, руки горожан тянутся к телефонам — стучать. В районах скопления публики лучше вообще не появляться, к общественным зданиям — не подходить. Ей-ей, оптимальным решением будет угнать пикап и остановиться на стоянке напротив банка...

Стоп-стоп. Вы же не хотите, чтобы фокусник объяснил, откуда берется заяц в пустой шляпе? Heist в своем нынешнем виде не дает ни одной подсказки, более того, игра вовсе не загадывает загадок (а вот Commandos загадывает, и потому кажется иногда слишком "сделанной", "сыгранной"), — но почти все решения, приходящие вам в голову, работают. Другой вопрос, как — но это, что называется, seems to be our personal problem.

ASK SADDAM

Чудодейственный мануал обещает за пределами демо-версии довольно соблазнительный рахат-лукум с шавермой: обратав с божьей помощью провинциальную сберкассу, Franky goes to Hollywood, где нас ждут банковские здания размерами с Александрийскую библиотеку из Cleopatra, спираль Бруно под током, детекторы движения и прожектора, в свет которых наступать ни под каким предлогом нельзя. Документ советует также забыть про провинциальных пончикофилов в полицейской форме, вместо этого сосредоточившись на том, чтобы не попадаться на глаза отрядам S.W.A.T. и агентам FBI, потому как, дескать, разорвут. Верим-верим.

Словом, граждане бандиты, Heist обещает быть одной из тех немногочисленных в последнее время игр, которые не бросаются нам с порога на шею с лобзаниями, вместо этого отнимая полдня только на то, чтобы разобраться в собственном интерфейсе. Эль магнифико!

Пока мы наблюдаем идиллическую изометрию, на заднем плане может происходить чудовищное ограбление с человеческими жертвами.



ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД



B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHTH

Симулятор нелегкой жизни авиатора. Романы с сельскими девушками и простуды из-за прохладного английского климата в комплект не входят. Все остальное включено!

СТР. 72



THE GIFT (“ПОДАРОЧЕК”)

Красивейшая и умнейшая трехмерная аркада.

СТР. 100



Последний взгляд

B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHTH

www.b17flyingfortress.com

Жанр
Симулятор/стратегия/РПГ

Разработчик
Wayward Design/MicroProse
www.microprose.com

Издатель
Hasbro Interactive
www.hasbrointeractive.com

Сложность	высокая
Графика	4,7
Сюжет	4,5
Музыка	3,8
Звук	4
Управление	3,1
Интересность	4.5

СУТЬ
Симулятор нелегкой жизни авиатора. Романы с сельскими девушками и простуды из-за прохладного английского климата в комплект не входят. Все остальное включено!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 300, 128 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM, 3D-ускоритель (8 Мбайт), DirectX 7.



БОЛЬШОЙ БРАТ

Экипаж в десять человек. Размах крыльев — 30 метров. Длина фюзеляжа — 25 метров, высота — 6 метров. Максимальная дальность полета — 3000 км. Максимальная скорость — 480 км/час. Крупная птичка.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Внешне один из самых красивых авиационных симуляторов. Внутри: возможность попробовать свои силы в пилотском кресле нескольких истребителей, немецких и американских, времен Второй мировой. Не слишком требовательная физическая модель, скорее всего, вызовет толику раздражения у асов. Безумные системные требования огорчат гораздо больший круг игроков. Что, впрочем, с лихвой компенсируется спецэффектами и зрелищными алгоритмами деформации и разрушения фюзеляжей самолетов.
Вот и все, что можно сказать об игре, если взглянуть на нее вскользь. Для вдумчивых игроков предлагается полный текст рецензии, приоткрывающий, что именно сокрыто от небрежного взгляда случайного прохожего.

Первый опытный образец экспериментального бомбардировщика от Boeing под кодовым названием “модель 299” благополучно, хоть и с неохотой оторвался от земли летом 1935 года. Гордость американских ВВС, самый большой серийный бомбардировщик Штатов времен Второй мировой, был удостоен пафосного имени “Летающая крепость” благодаря стараниям журналистов, присутствовавших на одном из испытательных вылетов.

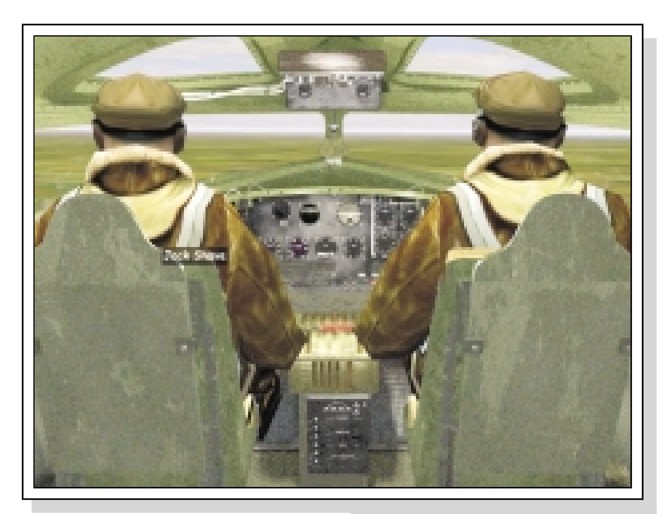


БИЗНЕС-КЛАСС
Надо сказать, что симулятор бомбардировщика — штука весьма и весьма философская. Располагающая к фатализму и не имеющая ровным счетом никакого отношения к ведению боевых действий. Здесь не наблюдается ни физических перегрузок, связанных с фигурами высшего пилотажа, ни оптовых выбросов адреналина при виде цели. Скажу больше. От вас здесь вообще мало что зависит. Конечно, если вы не пилот и не стоите перед сизифовым трудом поднятия в воздух загруженной по самую ватерлинию бомбами и бигмаками, отчаянно упирающейся машины.

Парни из MicroProse занимаются бомбоносными делами не



*— А у вашего бомбардировщика вентилируемый хвост?
— Да, но один из вентиляторов, кажется, сломался.*



Насколько хорошо выбрит сегодня капитан мы никогда не узнаем. Вид фиксированный, со спины. Совершенно секретные данные!

в первый раз. Во второй — поскольку The Mighty Eighth является неофициальным сиквелом старинного, выпущенного еще в начале девяностых годов прошлого столетия симулятора. Что интересно, ремейк игры не вполне подходит под категорию "авиасимуляторов".

Взглянем правде в глаза. Данный проект MicroProse должен был называться как минимум Sim Yankee Flyboy. На двух уровнях, тактическом и стратегическом, The Mighty Eighth достигает невообразимой, почти бюрократической скрупулезности в воспроизведении авиаторского быта. От технического осмотра отдельных бомбардировщиков в вашем звене до ручного подбора экипажей. В общем, полное безумие.

БОЛЬШАЯ ПРОГУЛКА

Не стоит переоценивать собственные способности и с самого начала бросаться в омут командирской жизни. Режим кампании отнюдь не для всех. Прежде надо погулять по палубе героической "Летающей крепости".

С самого начала игра ставит себя очень нестандартным образом. Человеческое вмешательство для нее не является чем-то необходимым или даже желаемым. По умолчанию бомбардировщик летит "на автопилоте". То есть всеми десятью членами экипажа, от пилотов до штурмана и стрелков, управляет сам компьютер. И справляется со своей задачей со свойственной бездушной железяке невозмутимостью — великолепно.

Господа, приготовьтесь удивляться. Начнем с того, что все десять боевых постов воспроизведены с безжалостной точностью. В трех или четырех вариантах каждый! Action view дает возможность "порулить": пострелять, поводить самолет и так далее. Специальный инструментальный вид раскидывает на весь экран неподнятую целину всевозможных циферблатов, кнопок и рычажков. Для маньяков и ценителей старины. Само собой разумеется, что каждая кнопка полностью функциональна, ее можно помучить курсором мыши, если уж очень хочется. Вид "в кабине" оказывается... внешней камерой, подсматривающей за действиями членов экипажа. Вот двое пилотов (вид со спины) посматривают в боковые иллюминаторы, снимают показания с приборов и оперируют штурвалами. Как живые!

Из-за этого еще больше ощущаешь себя чужим. На экскурсии в действующем монастыре. Экипаж чувствует себя великолепно, все на своих местах, вполне компетентны и занимаются собственными делами. Но вот налетают BF-109, экипаж начинает суетиться вокруг пулеметами, кричит раненый хвостовой стрелок. Что делать? Ох, лучше бы вы не спрашивали. Вариантов тьма! Можно, нет, даже нужно послать одного из членов экипажа оказывать первую медицинскую помощь пострадавшему. Быть может, заменить его кем-то. Как насчет второго пилота? А если командира подстрелят, он бодро пробежит те самые двадцать метров и сядет за штурвал. Смех и грех.

ПЕРЕСЕЛЕНИЕ ДУШ

Через некоторое время (ровно через пять минут) место локального менеджера по связям с общественностью откровенно наскучивает. Хочется экшена. И

Специальный инструментальный вид раскидывает на весь экран неподнятую целину всевозможных циферблатов, кнопок и рычажков. Для маньяков и ценителей старины.

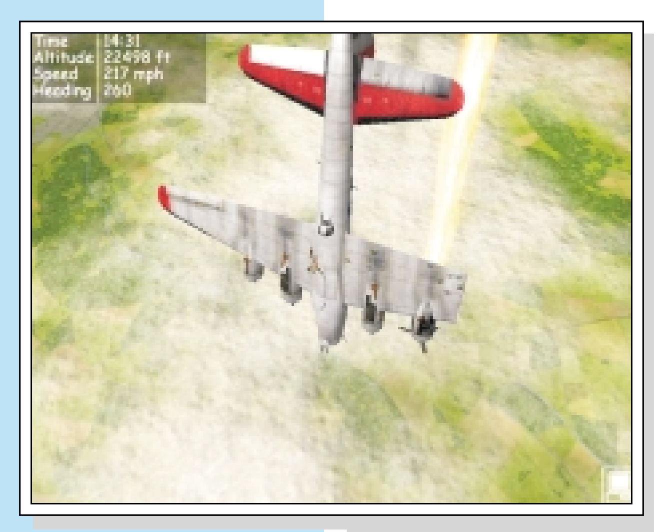
тогда вы вселяетесь в одну из уже хорошо знакомых фигур. Ведь вы же знаете весь экипаж по именам, правда?

Появляется новое ощущение. Ответственность. Вы становитесь элементом небольшого организма из десяти частей, летящего без сопровождения над чужой территорией. От вас зависит безопасность, скажем, левого борта бомбардировщика. Не растрачивайте патроны, постоянно ведите наблюдение. Считаете себя способным на большее? Можете попробоваться в какой-нибудь другой роли. Как насчет бомбардира?

Казалось бы, что может быть проще: следить за землей в перекрестье фирменного прицела Norden, обеспечить выход бомбардировщика на цель по идеальной линии и вовремя сбросить бомбы. Все так и есть, если не учитывать вражеский зенитный огонь, мощные заслоны неприятельских истребителей, возможные повреждения жизненно важных механизмов и приборов, а также погодные условия вроде плохой видимости или сильного ветра. Принимая во внимание все вышесказанное и еще полсотни немаловажных факторов, вы никогда не поразите цель. Здесь даже нет электроники, которая сообщит вам, нужная ли фабрика перед вами или нет! Вся надежда на профессионализм штурмана и пилотов. Вы им доверяете? Или некоторое время рулили собственноручно, полагая, что современный человек на

Идиллия боевого порядка нарушена грубым, беззастенчивым образом. Командование не отдавало приказов о дымовых сигналах!





Та маленькая креветка у бомбового люка — мой штурман. Интересно, стукнется он о плексиглаз кабины стрелка или нет?

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Стивен Баттс (Stephen Butts), обозреватель сайта **PC IGN (pc.ign.com)** делает весьма правильный вывод: "Невероятно нестандартная игра, поражающий воображение размах симуляции. Сила и уязвимость B-17 в том, что вы никогда не играли ни во что подобное".

Брюс Герик (Bruce Geryk), пилот-ас сайта **GameSpot (www.gamespot.com)**, выражает свое восхищение глубиной симуляции в B-17: "Атмосфера достигается не только благодаря превосходной графике и звуку, но и беспрецедентным моделированием жизнедеятельности всего экипажа бомбардировщика. Попробуйте самостоятельно запустить двигатели самолета: это процесс в тридцать отдельных шагов!"

все руки мастер? Ах, хорошая игра. Корректирует размеры самолюбия.

А ведь не хочется подводить ребят. Ну, Джека Шейва, старика-командира, веселых стрелков и даже суицидально мрачного штурмана. Вы проводите вылет за вылетом на одном и том же посту, доводя свои умения до приемлемого уровня. Вам уже случалось стремглав нестись к бомбовым люкам, когда в последний момент отказывает поврежденная при зенитном обстреле механика? Квалификация бомбардира, того самого, в которого вы вселились, позволила в срочном порядке устранить проблему и открыть люки вручную. Есть такая функция! А потом и сбросить бомбы — тоже вручную. За такие виртуозные фокусы полагается как минимум медаль, не правда ли, командир?

Командир занят. Он пытается удержать высоту на двух функционирующих и одном горящем двигателе. Четвертый пришлось вырубить в аварийном порядке — во избежание дальнейшего перегрева и взрыва. B-17 ползет в сторону дома, оставляя дымный след; его дырявый фюзеляж пропускает солнечные лучи насквозь. Гигантский хвост самолета, предназначенный для улучшения устойчивости загруженного до отказа бомбардировщика, больше напоминает остов дома после попадания фугаса. В фюзеляже дыры размером с собачью конуру. Заходи, барбос! Но машина все еще держится в воздухе — такими они и были на самом деле. Поразительно выносливыми.

СТАРИК И НЕБО

Исторические, одиночные и тренировочные миссии демонстрируют тактико-симуляторный аспект игры. Здесь вас учат быть одним из десяти. Показывают необычную для игрока сторону: не привычную полную ответственность за все происходящее, а требования к конкретным, но профессиональным навыкам. Специализацию.

В фюзеляже дыры размером с собачью конуру. Заходи, барбос! Но машина все еще держится в воздухе — такими они и были на самом деле. Поразительно выносливыми.

Кампании же открывают стратегический аспект The Mighty Eighth. Путешествие по полевому штабу командира дивизиона напоминает маленький квест. Посмотреть досье на каждого члена экипажа — а их больше десяти! Посмотреть, кто делает успехи, а кто бездарен и достоин отправки в пожизненный запас (РПГ, Р-П-Г!). Проинспектировать состояние бомбардировщиков, указать объемы необходимых ремонтных работ. Если нужно, списать самолет на слом. И не забудьте навестить ребят в госпитале и написать похоронки родным экипажа, сбитого в последнем вылете! Наконец, составьте маршрут нового задания, учитывая данные воздушной разведки, сведения о расположении вражеских зенитных батарей и тактических возможностях истребителей, базирующихся на том или ином аэродроме. Полетят ли ваши парни с эскортом? И если да, то будет ли сопровождение на всей протяженности маршрута или лишь до определенных пор? Уф. Тяжелая, неблагодарная работа. А вам это надо?

Положительный ответ вызывает глубочайшее и искреннее уважение. Вторая часть B-17 — это школа капитанов. Не просто развлечения для рядовых пилотов, умеющих лишь крутить бочки и расстреливать боезапас в "молоко", но симуляция военной жизни для способных к командной работе, думающих и усидчивых людей. Стопроцентная "левая резьба".

Графика, мягко говоря, красивая. Если конкретнее: сногсшибательная.



ЗВЕЗДНЫЕ ГРЕМЛИНЫ

Следует сообщить вам, что хваленая Les Zinzins de l'Espace, бесконечная одиссея, не сходящая с экранов Франции, на поверку оказалась европейским аналогом South Park, не слишком культурным мультиком, балансирующим на грани запрещения, поругания и снятия с экрана. И корни того, что половой вопрос, фекалии и насильственная смерть выделены в Stupid Invaders крупным планом, следует искать именно здесь.

Маша АРИМАНОВА

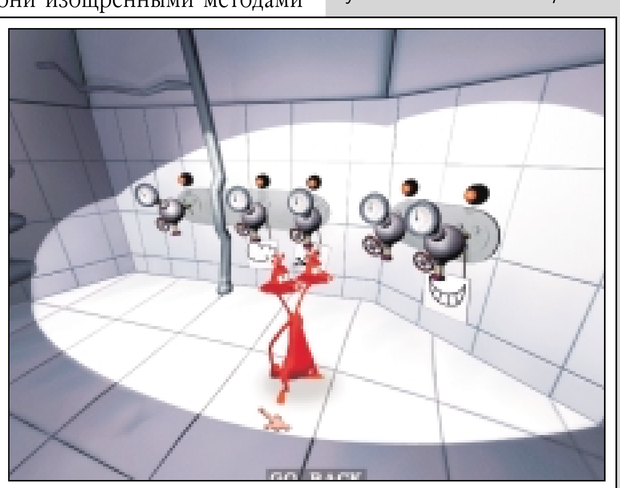
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Совместив в Stupid Invaders трехмерные мультфильмы ценой в два миллиона долларов (а именно во столько обошлись усилия Gaumont Multimedia плюс английская озвучка популярнейшими актерами из сериала Futurama), крайне неприятных персонажей и сюжет, уютно поместившийся целиком в мраморной чаше сантехнического прибора первой необходимости, Xilam и Ubi Soft открыли новую разновидность квеста — "адвенчуру небрезгливую".

Среди пяти пришельцев, прибывших на Землю из прекрасного далека и поселившихся в заброшенном особняке, нет ни одного симпатичного — все они омерзительные типы, моральные уроды и извращенцы, гремлины со звезд, пакостники космических масштабов. Деяния обыкновенных гремлинов, а также безумного утконоса и сиреневого пришельца из U.F.O.s, раздавивших когда-то одного водителя, — невинные детские шалости рядом с тем, что творят Этно, Бад, Стерео, Георг и Кэнди. Вольно или невольно они изощренными методами уничтожают треть земного населения, взрывают жилые дома и фабрики, жрут все подряд и терзают животных. Хуже этих разноцветных чудовищ только местные курицы.

БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ РАЗНЫХ ВИДОВ

Видели ли вы когда-нибудь квест, где окружающая среда была бы враждебна до такой степени, что каждый встречный абориген подлежал бы немед-

Дети, не играйте с вентилями в незнакомых газовых камерах! А также не наполняйте газом баллоны, не тащите их на конференцию безумных ученых и не пускайте газ в вентиляцию.



Последний взгляд

STUPID INVADERS
www.stupidinvaders.com

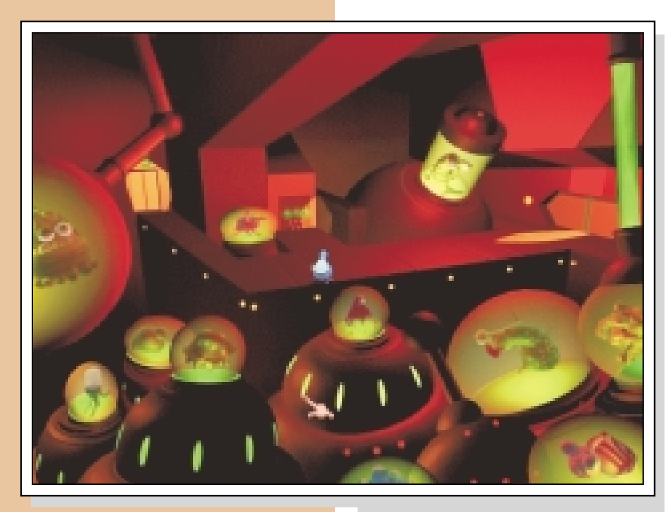
Жанр
Квест

Разработчик
Xilam
Издатель
Ubi Soft Entertainment
www.ubisoft.com

Сложность	высокая
Графика	4,5
Сюжет	4
Музыка	4
Звук	4
Управление	пиксель-хантинг
Интересность	4

СУТЬ
Красивый и аморальный квест о межзвездных хулиганах. Не по правилам!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (640x480, 32 бит), DirectX 7, 4x CD-ROM, от 400 Мбайт до 2 Гбайт на жестком диске.



Маленькая синяя точка в окружении огромных заспиртованных пришельцев — Георг. Вот так все и идет: забыв о персонажах, художники Xilam упиваются собственным величием.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Знаете, Ubi Soft выпустила самую тупую игру всех времен и народов. В данном случае, впрочем, это комплимент", — проявляет галантность Фрэнк Прово (Frank Provo), сайт **GameSpot (www.zdnet.com/gamespot)**.

"Из пришельцев Stupid Invaders мне особо дороги Георг (урод), Этно (тупица) и Бад (уродливый тупица). И как только эти дегенераты сумели построить космический корабль, а?" — вопрошает Стивен Ричардс (Steven Richards) с сайта **GamePower (www.gamepower.com)**.

"Вставные мультфильмы, где людей переезжают газонокосилками, давят падающими предметами и разрывают на кусочки атомными цыплятами, особенно хороши. SquareSoft и Final Fantasy XI курят в туалете!" — счастливо восклицает Вильям Эйвори (William Avory) с сайта **Eurogamer (www.eurogamer.com)**.

ленному уничтожению? Тела туземцев Stupid Invaders едва успевают собирать и складывать в штабеля, идет настоящая война, в которой не берут пленных. И уже не разберешь, кто начал первым. Каждый земной житель, от повара до сварщика, считает своим первейшим делом прикончить любого незваного гостя на месте, а незваные гости не остаются в долгу.

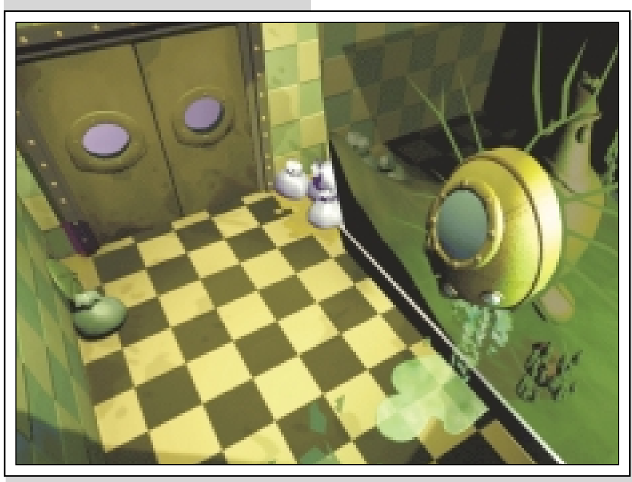
Повар, попытавшийся приготовить из Кэнди салат, получает округлую рыбку фугу на завтрак. Хоть и экзотический, но не самый вкусный и питательный продукт, гарантирующий скорую кончину в страшных судорогах. А Кэнди и глазом не моргнет. Сварщик, гордый владелец баллона с кислородом, поджаривает Георга. Подлый удар сзади кувалдой переменит соотношение сил, а баллон при-

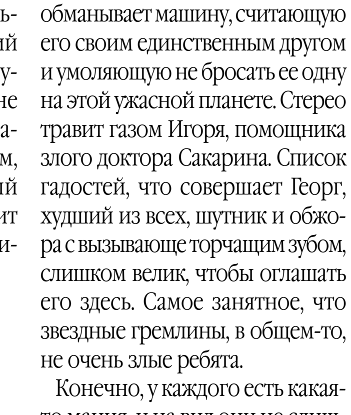
Была красивая розовая собачка, стал красивый воздушный шарик. Застрявший в трубе Санта-Клаус ведет себя мирно, но Бад не станет рисковать и нанесет удар первым. На подсобного рабочего Кэнди уронит трактор.

годится Георгу, дабы накормить бедную розовую собачку. Была красивая розовая собачка, стал красивый воздушный шарик. Застрявший в трубе Санта-Клаус ведет себя мирно, но Бад не станет рисковать и нанесет удар первым. На подсобного рабочего Кэнди уронит трактор.

Выставку злодеяний команды пришельцев можно расширять и

Желтая подводная лодка вывела из строя аквариум. Сейчас лопнет стекло, и все пойдет к черту. Не делайте так, умоляю!





расширять. Этно хладнокровно обманывает машину, считающую его своим единственным другом и умоляющую не бросать ее одну на этой ужасной планете. Стерео травит газом Игоря, помощника злого доктора Сакарина. Список гадостей, что совершает Георг, худший из всех, шутник и обжора с вызывающе торчащим зубом, слишком велик, чтобы оглашать его здесь. Самое занятное, что звездные гремлины, в общем-то, не очень злые ребята.

Конечно, у каждого есть какая-то мания, и на вид они не слишком приятны, но перед нами все же положительные герои. Просто глупые и нечувствительные до невозможности.

Разрушителями их делает сам характер юмора Stupid Invaders, юмора даже не сантехнического, а плавно ушедшего вниз по трубам, угнездившегося в городском коллекторе среди нечистот и злобных красных глазок.

Ополоумевший на старости лет Кэнди (это все-таки "он", а не "она", как может подумать доверчивый квестер, заглянувший в его комнату и порывшийся в шкафу и ящиках) мечтает об операции по перемене пола, коротает ночи с розовым зайцем Нельсоном и, надеюсь, этого не прочитают невинные дети, ржавым роботом. (А в "бесценной энциклопедии" Этно на самом деле содержится... да зачем же ему... и как быть с... нет-нет, поговорим об этом в следующий раз, невинные дети.) Второй эпизод раскинулся среди океана коровьих экскрементов, третий — среди моря отрезанных без разбору (да-да, невинные дети!) инопланетных органов.

Надо, конечно же, высказать по такому поводу какое-нибудь мнение. Судить шуточки подобного рода можно лишь по одному критерию — уместности, а многие усмешечки Stupid Invaders уместны. Те же коровьи отходы, к примеру, в непередаваемо мрачном графическом решении под зеленовато-желтым небом с грозной башней создают целую эстетику коровьих отходов. А вот от живущего

под башней розового зайца с маслом и видеокамерой стошнило бы и Ларри Лаффера.

ПОВЕЛИТЕЛИ МАРИОНЕТОК

Рядом с пожарным топором на стене услужливо висит крохотный молоточек — стекло разбить. Удачное попадание! (Могу лишь предложить застеклить еще и крохотный молоточек, а рядом повесить еще один — поменьше.) В Stupid Invaders есть славные моменты!

По квестовой части впечатление двойственное. С одной стороны — ничего необычного, вполне стандартные задачки. Корову угнать на роликах, проткнуть бритвой надувную игрушку, отнести протез ноги к детектору.

С другой — Xilam спустила на несчастных квестеров всех собак, применила десятки запрещенных приемов, лишь бы только усложнить пришельцам задачу. На каждой пятой картинке — смерть без предупреждения (в кабине лифта, скажем, из четырех кнопок три приводят к различным видам мучительной гибели), на каждой четвертой — ложный след, на каждой второй — пиксель-хантинг. Да еще какой! Найдите-ка мне выключатель в темной комнате. Учитывая, что он на полу.

Обманных следов великое множество. Рубильники, рычаги и кнопки, которые трогать незачем, и кнопки, рубильники и рычаги, прикосновение к которым карается смертью. Лишние комнаты и предметы-обманки. Избавляются от подставных объектов местные лангольеры самым эффективным из всех возможных способов — съедают. Наковальню (незаменимую вещь в квестерском деле) сожрет собака. Покрышку (не менее нужную штуку) проглотит сам Георг.

В несессер разработчика-камикадзе входят и фальшивые двери где-то на заднем плане, и неочевидные переходы с локации в локацию, и ужасы долгого пути к свободе (не найдется на картинке такой колонны, которую очередной пришелец не обогнул бы по дороге к двери). Далекие и утомительные путешествия из пункта "А" в наполовину позабытый пункт "Б", без сомнения, тоже следует уложить в черную аптечку с черепом и скрещенными косточками на крышке. Тут грех не помянуть добрым словом художников Stupid Invaders. Они, без сомнения, проделали титаническую работу: мультфильмы великолепны, интерьеры роскошны, а изящные штрихи вроде посверкивания ледяной глыбы, блеска занавески в ванной или мерцания прозрачной игрушки придают картинке опасный лоск. Но размах оказался чересчур велик — и по неимоверно огромным декорациям Stupid Invaders ползают красная, оранжевая, фиолетовая, зеленая и голубая точки.

По квестовой части впечатление двойственное. С одной стороны — ничего необычного вполне стандартные задачки. Корову угнать на роликах, проткнуть бритвой надувную игрушку, отнести протез ноги к детектору.



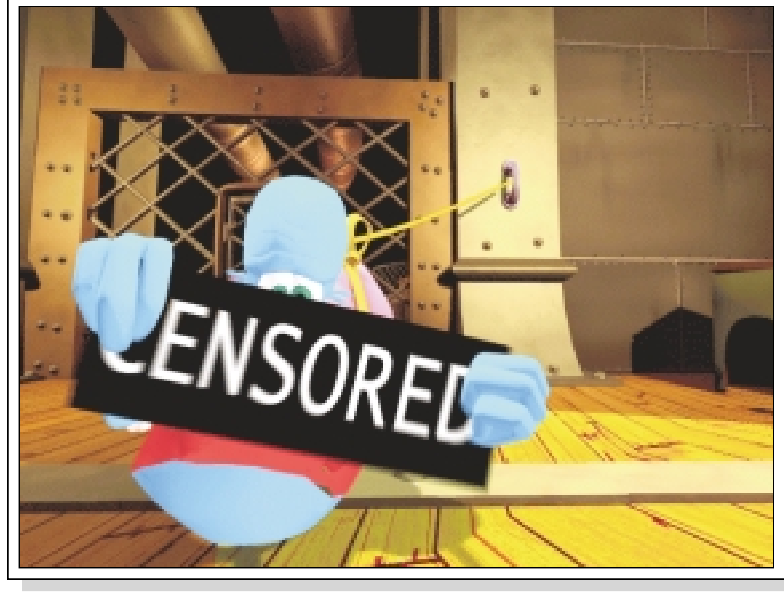
Злой повар собирается расправиться с Кэнди. Вкусная рыбка фугу его разом утихомирит. Еще одна жертва звездных пакостников в этой бессмысленной войне.

ПРОТИВ ДОКТОРА ЗЛО

Не переворачивайте страничку, у меня есть что сказать на правах постскриптума. Картинная галерея злодеев Stupid Invaders (вносим поясной портрет доктора Сакарина, мрачного наемника Болока даем в полный рост, миниатюру верного слуги Игоря пристроим где-нибудь в уголке) неприятно дополняется курицами и их рахитичными отродьями. Склочные твари заседают в ключевых местах и визгливо кроют звездных гремлинов матом. Убивайте их, родные мои Кэнди, Георг, Стерео, Бад и Этно, убивайте их ракетами и кувалдами, истребляйте во всех углах!

А скверного вида цыплята, обитающие на коровьих болотах и временами вырастающие до размеров Цыпленка Зиллы (потрясающая сцена появления мутировавшей особи из тумана с содроганием земли и ювелирной анимацией), пусть взрываются (грибок и разжимающееся кольцо) не в руках посторонних, а сразу после рождения. Туда им и дорога — курицам и всему их проклятому роду.

Да, самого интересного нам как раз и не показывают. И без того трупов кругом хватает. Георг табличку не держит, как могло показаться вам. Он за нее хватается.



Последний взгляд

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

www.sir-tech.com/jaggedalliance2/unfinishedbusiness/

Жанр
Походовая стратегия/РПГ

Разработчик/издатель
Sirtech Canada
www.sir-tech.com

Издатель
Innonics
www.innonics.com/en/

Сложность	высокая
Графика	3,5
Сюжет	4
Музыка	4,5
Звук	4,8
Управление	4,6
Интересность	**4**

СУТЬ
Вооружившись костылями для тактиков, Jagged Alliance возвращается к истокам.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 166 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Не стоит судорожно рыться в шкафу — диск с оригинальной JA2 новой игре не требуется. Хорошая новость: на диске есть редактор карт и кампаний. Плохая: многопользовательский режим отсутствует напрочь.

БРОСЬ, КОМАНДИР

Следует со всей отчетливостью понимать, что игры, подобной Jagged Alliance 2, уже никогда не будет. Только сумасшедший захочет сегодня экспериментировать в сфере тонких материй экономики, стратегии, тактики и ролевой игры, балансируя на грани фола. Только семейное предприятие канадских фермеров Sirtech может позволить себе в течение года искать издателей, которые провалят их творение в Штатах и заработают кучу денег в Европе. На прощание разработчики оставили одно “Незавершенное дело”, распутывать которое придется нам с вами.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Jagged Alliance 2, самый смелый эксперимент за всю историю существования Sirtech, поднял планку “походовых тактических” невероятно высоко. Там, в заоблачной выси парит только одна игра, имя которой я не хочу упоминать всуе. JA2 был с восторгом принят всеми критиками и получил уйму всяческих наград, что, впрочем, не помешало игре провалиться в Штатах. Американцы явно облажались, и теперь нам всем придется расплачиваться за их тупость. Подробности вокруг, а теперь справка для тех, кто экономит свое время.

В Unfinished Business появился режим Iron man, который запрещает записываться во время боевых действий, 10 новых наемников, 10 новых пушек, полностью сменились декорации — события происходят на другом острове.

Игра допускает использование героев из JA2, сохраняя их навыки и умения ценой полной конфискации всяческого имущества, а также содержит редактор кампаний, в котором теоретически можно создать уровень-другой для обмена по Интернету.

Стратего-экономическая часть игры осталась на Арулько. Сюжет здесь более или менее линеен, хотя несколько квестов все же есть. Сам Ян Карри (Ian Currie), бессменный дизайнер серии, называет UB “мини-сиквелом”. Большинство игроков застрянут на Траконе часов на 50 — жесткий AI и постоянный перевес вражеских сил не позволяют расслабиться ни на минуту.

Долгожданный Jagged Alliance 2: Unfinished Business мог появиться в начале прошлого года, если бы не очередные затруднения Sirtech с издателем. Суть проблемы мне неизвестна, но результат налицо: спустя полтора года после появления JA2 нам предлагают игру, сделанную на движке трехлетней давности, с полностью вырезанной стратегической частью и практически линейным сюжетом на 20 с небольшим секторов. В качестве компенсации за мучительно долгое ожидание и разрушенные мечты нам подсовывают десять новых наемников, десять новых пушек, модернизированный AI и редактор кампаний, которым практически невозможно пользоваться в силу его бесконечной сложности. Все. Что остается делать? Разумеется, играть. Другого выбора просто нет, потому что перед нами все тот же Jagged Alliance, и устоять перед соблазном просто невозможно.

ЧТО УШЛО

Научно-фантастические жуки, вызвавшие дружную ненависть поклонников JA, — это не самая большая потеря. Вместе с жуками UB покинула полная свобода перемещений, а также предпринимательская деятельность и тренировка ополчения. Сво-

бода ушла осторожно и как бы не насовсем, поэтому у игрока очень долгое время сохраняется уверенность, что он может пойти куда угодно. Но нет.

Сюжет весьма умело подталкивает нас от сектора к сектору, оставляя недоуменные вопросительные знаки там, где мы убили не всех, кого надо. Только не начинайте истерику, не все не так плохо: маршрутов к цели несколько, местные жители все еще одаривают нас дополнительными квестами, так что говорить о том, что UB превратился в “набор миссий”, не приходится.

Специфика происходящего объясняется просто. Если в Арулько мы разжигали гражданскую войну со всеми вытекающими последствиями, то на Траконе нас ждет совершенно другая задача. Буржуи-капиталисты, сбежавшие из Арулько после тотальной победы нашего друга Энрико Чивалдори, затосковали по своим шахтам настолько, что построили на соседнем острове ракетную установку и начали шантажировать лидера свободной республики. Мол, не отдашь нам шахты, сравняем с землей Арулько. В день по городу, не проблема. Энрико — сразу в Интернет, и ну писать нам электронные письма. Так все и начинается. Unfinished Business — настоящая диверсионная операция в глубоком тылу противника, стремительная и очень опасная.

НАЧИНАЕМ

Правильный выбор команды в UB важен как никогда. Денег немного, бойцы AIM теперь покупаются на весь срок операции и требуют астрономические суммы, к тому же невменяемый пилот вертолета не только устраивает “крэш лэндинг”, но и весьма некстати опускает свой тощий зад на спутниковую антенну нашего замечательного ноутбука, на некоторое время прерывая связь с “большой землей”. А на Траконе нас встречают по полной программе — в секторе можно встретить от 12 до 24 весьма недружелюбно настроенных людей в рубахах морковного цвета. Давить огнем такую массу людей бессмысленно, так что игроку с самого начала приходится всячески изворачиваться: ползать по лесу, брать в клещи, отвлекать внимание, использовать снайперов, пачкать лицо субстанцией болотного цвета, не спать ночью, не пить биокефир и бегать на цыпочках с глушителем наперевес.

Неплохие ребята появились в M.E.R.C., а работа со службой скорой психологической помощи I.M.P. из собеседования с психоаналитиком превратилась в нормальный диалог генерации персонажа, как во всех ролевых играх. Всего за три “штуки” мы можем создать “себя”, поименно указав области специализации (что вы выберете: скрытность, ночные операции, а может — тяжелое и автоматическое оружие?) и выставив характеристики персонажа. Разумно будет с самого начала сколотить полноценную команду, в которой будут и врач, и механик, и специалист по тяжелому вооружению, и снайпер, и “ниндзя”, который займется освобождением часовых от бремени жизни. Как это обычно бывает, идеал недостижим, и каждый найдет свое решение... Вот почему в Jagged Alliance так интересно играть.

Так все и начинается. Unfinished Business — настоящая диверсионная операция в глубоком тылу противника, стремительная и очень опасная.

СНАРУЖИ

Первые минуты в игре даются тяжело. Разрешение 640x480, панель управления на треть экрана, никакого рельефа: царство изометрии и рисованных персонажей в крупную клетку. Мучительная невозможность повернуть камеру и понять наконец, что находится вон за тем валуном, компенсируется лишь предельно низкими системными требованиями (за полтора года они не изменились). В столь любимых мной Soldiers at War можно было менять графическое разрешение и масштаб — этого достаточно, чтобы представить общую картину. Не говоря уж о том, что в SoW был настоящий рельеф. Среди бесконечных елок JA2 (точнее, пеньков, потому что кроны деревьев приходится “отключать”) легко потеряться. Противники редко влезают на один экран, темная ночь, свистят пули... Впрочем, ко всему привыкает человек, вот и мы очень скоро забываем об ограничениях движка, увлеченные ПРОЦЕССОМ.

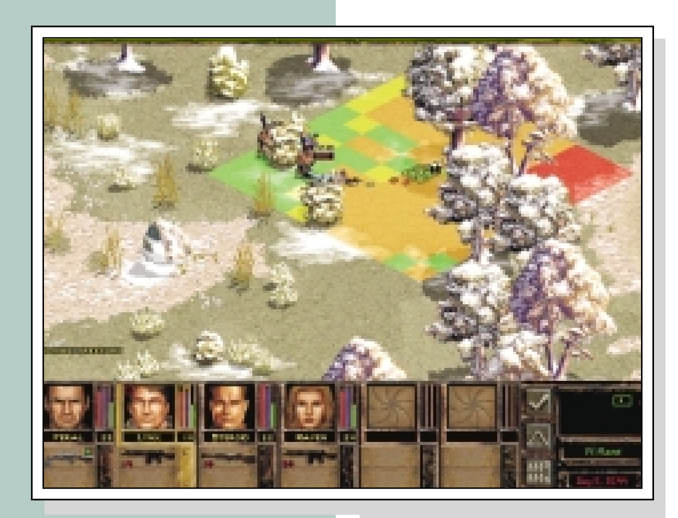
Убийственно эффективный (с освоением клавиатуры) интерфейс управления работает безупречно. В UB разработчики добавили две очень важные “фишки”: зону видимости и эффективность укрытия. Легким движением руки мы вызываем к жизни ранее засекреченный алгоритм, который раскрашивает квадратики вокруг курсора в разные цвета. Области, обозначенные красным цветом, простреливаются известными нам врагами, в желтых мы различимы, в зеленых относительно безопас-



Интерфейс управления не изменился, но стратегическая часть игры стала существенно проще. На острове, по которому нам с вами придется бродить, всего один город и 24 игровых сектора.



Если смириться с французским акцентом и излишней болтливостью, Гастон из M.E.R.C. — весьма неплохое приобретение.



Где безопасно, а где можно схлопотать пулю? Ответ на этот вопрос в Unfinished Business находится очень просто.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"JA и JA2 имели общий недостаток — финал был несравнимо сложнее начала и середины. Jagged Alliance 2: Unfinished Business успешно избежала этой проблемы — игра невероятно сложна целиком, от начала до конца. Происходящее напоминает затянувшийся на несколько дней бой с финальным монстром: с самой первой секунды на вас набрасываются полчища превосходящих по силе и вооружению противников, и чем дальше, тем труднее играть", — жалуются журналисты **GameSpot (www.gamespot.com)**.

"Unfinished Business использует движок двухгодичной давности, в результате чего игра ну никак не стала смотреться свежее. Впрочем, анимация все еще на высоте, а голоса героев и выстрелы записаны просто превосходно", — признают на сайте **Computer Games Online (www.cdmag.com)**.

но. Аналогичная кнопочка есть и для расчета зон видимости. То, о чем раньше мы могли лишь догадываться, теперь совершенно очевидно. Движок JA2 демонстрирует свои потроха, и бойцы не делают и шагу, не сверившись со "светофором".

Между тем электронные соперники не готовы сдавать позиции. Не то чтобы в UB они кардинально изменили свое поведение, но играть стало сложнее. Гады будто бы только сейчас стали учитывать свою видимость/невидимость и предпочитают уйти в укрытие после выстрела. Оснащены они весьма неплохо, количеством всегда больше, и единственное наше преимущество состоит в том, что мы действуем сообща, а противники под руководством AI поодиночке. Руководимые раз и навсегда определенной при создании сектора моделью поведения, ребята легко попадаются в умело расставленные сети. Координация действий AI будет реализована лишь в Jagged Alliance 3, который появится, полагаю, не ранее 2002 года.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЗОМБИ

Привлеченный стонами раненых, комнату посетил близкий родственник. Один из тех зомбированных в детстве, которые не играют в игры, пока не услышат из динамиков: "Хорошо, хорошо". "По какому вопросу плачешь, девочка?" — дружелюбно спросил я родственника. "Пусти поиграть, рыло", — неуверенно попросил он. Я пустил.

Через два дня непрерывной игры, в ходе которых из комнаты доносился только свист пуль, иностранная речь и фразы вроде "Ну ты, слепой кретин, какого черта ты делаешь?" и "Послушай, Гастон, у вас во Франции все такие дебилы?", заметно осунувшийся родственник выполз на свет божий с выражением досады и счастья на лице. Посетив местный город, он отразил атаку 12 головорезов, дал ребятам немного поспать и тут же получил в гости еще дюжину. Ценой неимоверных усилий он расправился с новой партией пушечного мяса, был изрядно покусан дикими кошками и, не успев вылечиться, оказался в окружении целой армии буржуйских наймитов. Заметьте, это уровень сложности "Новичок", без всякой там "Железной воли".

Словом, для игрока среднего уровня UB может показаться чересчур недружелюбной игрой. Вторая с половиной часть явно рассчитана на прожженных фанатов JA, которым просто необходима новая порция приключений. Оторваться от игры невозможно, отождествление с героями стопроцентное. Независимо от того, есть в игре сюжет или нет, можно в ней перемещаться между секторами или нет, основное действие разворачивается на поле боя, и каждый раз все происходит по-новому. Запас играбельности Jagged Alliance бездонный. Мир, доставшийся UB от оригинальной игры, границ не имеет: 336 типов оружия, 240 типов боеприпасов, 123 варианта брони, 120 видов взрывчатки и бессчетное количество всевозможных прибамбасов, от прибора ночного видения до романа Стивена Кинга в мягкой обложке.

На сайте Sirtech (www.sirtech.com) нас ждут "шаблоны" будущих кампаний. Это готовые карты секторов с уже расставленными зданиями, на которых останется лишь разместить врагов, прописать роли, разбросать предметы. К сожалению, ограниченные возможности редактора не позволяют развернуться по-настоящему и создать собственную игру со своим сюжетом, персонажами и квестами.

Жаль, потому что при всей сложности игры нам не хватит ее надолго, а без многопользовательского режима редактор уровней представляет интерес лишь для законченных маньяков. Так что помашите Jagged Alliance ручкой... Поезд отправляется, а следующая станция будет ох как нескоро.

Противник, несмотря на далеко не тропический климат, предпочитает носить майки актуального морковного цвета и штаны "хаки".



ТЕРЕБИТЬ ПЕРЕЦ

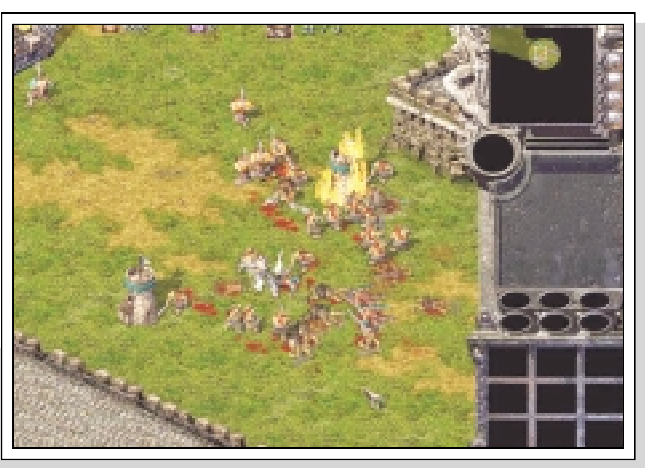
Когда гнилой Буратино внутри меня включает свое “внутреннее MTV”, я напрочь забываю о существовании книжек без картинок, фильмов без мордобитиев и пива без водки. Высокие разрешения меня больше не прельщают, я стираю рукавом пыль с выпуклого, как рыбий глаз, четырнадцатидюймового монитора Casper и бормочу себе под нос что-то про “айяйяй дифчонки ножонки ручонки”.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Абсурдистский WarCraft титанических масштабов, эта игра находится далеко за гранью любых критериев. Войска на несколько экранов, дурацкие квази-РПГ-вставки, невозможность сохраняться (это в стратегической-то игре!) и фиксированное разрешение почему-то не приводят Kingdom Under Fire (KUF) за руку в наш советский колумбарий — черт возьми, да мы разрывали игры в клочья и за вдесятеро меньшие прегрешения!
В общем, если этой заметкой вы чтение обычно и заканчиваете, вам следует знать одно: игры такого типа почему-то появляются на свет ровно один раз в год и обычно носят на лбу татуировку “Леврезьба!”.

Не сомневаюсь, явление KUF будут проходить в высших (и, я настаиваю, художественных!) учебных заведениях уже тогда, когда мы с вами безвозвратно исчезнем с лица планеты подобно фите, изгнанной из современной кириллицы. Парадокс “левой резьбы” (*лат.* levaya rez’ba), как будет отмечено в замызганных учебниках с надписями на полях шариковой ручкой: “Вася Цзы-Хуань — лох, козел и минус-минус govnero”, был открыт примерно в середине-конце XX века их эры группой великих мыслителей-софистов “Пфыю.EXE”, в которую, по неподтвержденным данным, входили Олег “Михалычъ” Ха, доктор-стрекулист Иоганн Супов и Шекспир Вильгельм Леонидович.

EXTENDED REMIX
Чтобы делать клоноконверсию WarCraft II спустя полдюжины лет после выхода последней, нужно быть человеком практически святым: как вы уже знаете (кто не, быстрее см. #10’00), к этому прилагаются специализированные уровни а-ля Diablo I,



Суперприз получает тот, кто сможет, уложившись в полчаса, отличить в этой бурой куче пикселей своих от чужих.

Последний взгляд

KINGDOM UNDER FIRE
kuf.godgames.com

Жанр
RTS/RPG

Разработчик
Phantagram
www.phantagram.com
Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

Сложность	высокая
Графика	2,1
Сюжет	2,5
Музыка	1,5
Звук	2,9
Управление	3,6
Интересность	3.8

СУТЬ
Первая за долгое время игра, в которую невозможно, но очень хочется играть. С пациентами нескольких последних месяцев было все то же самое, но с точностью до наоборот.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 120 (10 fps, рек. Pentium II 233), 32 Мбайта ОЗУ (наст. рек. 64+ Мбайта), SVGA (2 Мбайта), 4x CD-ROM, DirectX 7.0.



Раскатанные перед носом нашего кабальеро ковровые дорожки не могут скрыть рудиментарности Inventory: всего 6 слотов, не учитывается размер таскаемых вещей...

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Сайт с подозрительным названием **Al-Bawaba Gaming Zone (www.albawaba.com)** хватает игру точно за хвост: "Если говорить о стратегической части KUF, то здесь безраздельно правят "раши". Битвы быстры и яростны, кроме того, они стремительно выходят из-под вашего контроля уже через несколько секунд после начала. Каждый юнит набирается опыта, но вряд ли вы заметите пользу от ветеранов: в сражении, где число жертв идет на тысячи, подобные мелочи не котируются".

тысячи лоботомированных юнитов и фиксированное разрешение. Да-да, вы догадались правильно — оно не из самых высоких. Я хотел бы, но не могу скрывать от вас сию страшную тайну: в RTS-миссиях оно составляет 800x600, а в квази-РПГ — 640x480, и не пикселем больше. Здесь, копай мы чуть менее глубоко, можно было бы игру без лишнего шума и кремировать, завернув под конец старинную байку о том, что корейцы (а Phantagram проживает именно что в Южной Корее) так ненавидят европейцев, что, напившись, начинают петь гадкие песни исключительно по-английски, чтобы осквернять не родной язык, а чужой, ненавистный.

Впрочем, нам сверху виднее: KUF не так проста, любовь к Blizzard-style RTS, поразившая и нас, несовершенных, прошла уже стадию банального эпигонства (фанатское творчество), аккуратного ученичества (Tzar, ага) и воплотилась в параде цитат, орнаменте аллюзий, в совершенно постмодернистском пересмешничестве. И это, перцы, круто.

Взрыв самогонного аппарата в деревне Гадюкины Дожди. Зеленый змий в образе красного черта с грустью обозревает последствия безобразия.



MEMBERS ONLY

Игра, определенно, "для своих": вы видите эти здания, украшенные архитектурными излишествами в виде черепов, диаволов и перепончатых крыльев, вы смотрите на героя, превышающего размерами городскую ратушу, вы уверенной рукой нажимаете кнопку "upgrade arrows: damage +10". Вы расплываетесь в улыбке, потому что вы дома. Вы вернулись в "детство", когда несданная сессия казалась самой большой жизненной неприятностью, пиво "Очаково" в двухлитровой пластиковой бутылке — напитком богов, а Pentium 200 MMX — объектом светлых грез.

В таких экстремальных условиях управление войсками из рутинной задачи быстро превращается в неслабый "челлендж", достойный только настоящего самурая.

Phantagram перешивает пыльный кафтанчик WarCraft по размеру наших широких плеч, стараясь не лезть с усовершенствованиями: в KUF нет формаций, почти нет искусственного интеллекта и, собственно, нет стратегии. Какой-то англоязычный остроумец назвал ее rush-sim, я скажу вам больше: как вы помните, в WarCraft: Orcs & Humans была совершенно шикарная миссия, где посредством нескольких отрядов орков нужно было раздраконить сильно укрепленное людское поселение. Жуткий саспенс, неоткуда ждать помощи, проходить исключительно с налету или не начинать вообще. KUF в своей RTS-части напоминает именно ее. Нет-нет, с ресурсами все в порядке, они есть, и их своевременный сбор является первоочередной задачей, но вариантов все равно два: победить с ходу или проиграть. Дело в том, что в Kingdom Under Fire нельзя сохраняться иначе чем между миссиями.

&*^%&!

Да-да, это последний этап отсечения случайных людей. Идите, идите прочь. Споткнувшись один-единственный раз, подставив своего героя под меч последнего оставшегося в живых вражеского наймита, мы снова слушаем брифинг, снова размещаем Town Hall на знакомом ландшафте и, подперев кулаком щеку, снова внимаем внутриигровым диалогам, которые никак нельзя промотать. Чистая психоделическая практика, какой там Баян Ширянов. Реплики диалогов часто выглядят так: "Likuku: AAAARRGHHHH!!!!" и никогда не обходятся без патетики. Ликуку, заметим при этом, является крупнопиксельным красным чертом с рогами.

В таких экстремальных условиях управление войсками из рутинной задачи быстро превращается в неслабый "челлендж", достойный только настоящего самурая. Hotkeys приходится запоминать — особенно это касается тех "горячих", что имеют отношение к нашему глазастому рыцарю с сомнительной прической. Просто средний юнит живет в бою несколько секунд — этого явно не-



Подземные уровни выглядят совсем уж гнусно, не стесняясь использовать один и тот же набор спрайтов на всем своем протяжении.

достаточно, чтобы включить его berserk ability, а нашему другу приходится крутиться. Значительную часть игры составляют такие, например, маневры: Curian в сияющих доспехах убегает от стайки драконов, на ходу посыпая их заклинаниями Energy Burst, пока звери не откинут копыта. Операция повторяется при встрече со следующей группой противников.

Велик соблазн загнать критически важных персонажей куда-нибудь далеко в тыл, как я обычно проделываю с Tassadar'ом, в очередной раз проходя StarCraft, предоставив разбираться с супостатом регулярной армии. Ничччего подобного: помешанные на SC девелоперы снабдили героев жуткими спеллами, которые приходится регулярно использовать, иначе все пропа...

ОЧЕРКИ КОММУНАЛЬНОГО БЫТА

Как и в играх-вдохновителях, не забыта практика периодически выползающих из-за горизонта подкреплений; впрочем, как и все здесь, "фича" исполнена в гипертрофированных, гротескных пропорциях. Вторая же миссия за светлые силы выгоняет нам на подмогу несколько экранов (!) тяжелой кавалерии. Одновременно выделенными рамкой могут быть только 16 юнитов, поэтому атака на вражденый форпост выглядит следующим образом: хозяин армии из тысячи голов в течение получаса указывает служакам цель — как нетрудно подсчитать, при данных конкретных условиях это займет всего каких-то 62,5 манипуляции мышью. Дальнейшее управление персоналом становится неисполнимым: выловить огра из толпы и приделать ему Blood Lust (каково, а?!) практически невозможно, остается лишь самолично посыпать поле боя ледяными и метеоритными дождями, периодически спасаясь бегством от особо рьяных затейников из вражеского лагеря. Как уже говорилось выше, пути назад нет — в случае неудачи ждет не банальный load game, а еще полтора часа заунывного повторного строительства и откорма армии. После успешного побоища в голове стоит легкий вечерний звон, перед глазами кружатся мультипликационные птючки, а под языком чувствуется отчетливый медный привкус. Со стула получается только упасть бревном, после чего проспать на холодном полу мертвецким сном 16 часов кряду.

К сожалению, ничего столь же ободряющего про подземную часть KUF вы здесь не прочтете: дело даже не в том, что 640x480 сегодня выглядит слишком смело. Нет, мы воздержимся от кивков и улыбок в сторону Diablo и глубокомысленных сентенций про Юпитера и его быка. Hack'n'slash-составляющая, несмотря на честное динамическое освещение и собственный интерфейс, выглядит предельно упрощенным, деградировавшим Diablo-клоном. К счастью, ее примерно втрое меньше, чем адского варева абсурдисткого гипер-WarCraft, о котором см. выше так много. Опыт, ведрами переносимый с собой в RTS, не слишком радует, ибо, как уже упоминалось, во время боя герои в основном прикидываются ветошью и не отсвечивают. На инвенторию и предельно схематичную куклу персонажа и вовсе больно смотреть. Тут ведь понимаете какая штука: клонирование RTS и RPG — занятия совершенно разные, ни в чем не пересекающиеся. Упрощенно говоря, нетрудно быть эпигоном Бродского, а вот подражательство Пепперштейну — абсурд. Отвечаю, пельмени.

ГВОЗДИ БЫ ДЕЛАТЬ ИЗ

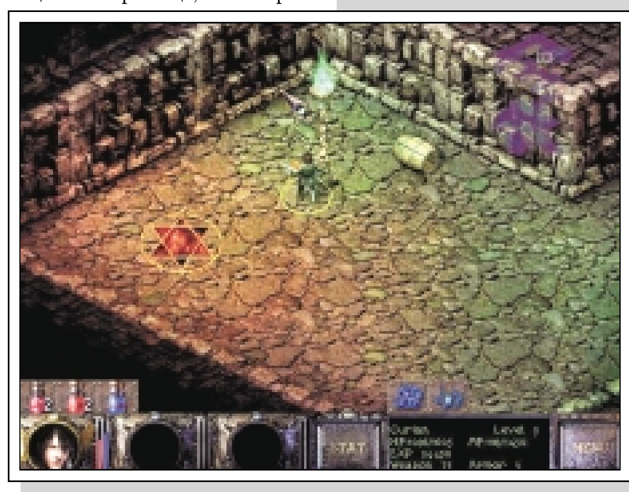
А вот у нас в полку аналогичный случай был. Помните Disciples, лауреата нашего прошлогоднего "Золотого УЧУ" в номинации "Лефт-резьба"? Нет-нет, по документам не родственники, но носик, ямочки на щеках... Тогда была сходная история: где-то в параллельном пространственно-временном континууме обитала HMM, сопровождаемая племенами диких фанатов, там были сурово стиснутые челюсти и пафос, опасно приближающийся к границе, за которой начинаются владения идиотизма. Strategy First, зажмурившись, поставила все фишки на концепцию "легкого скоростного клона" и ушла, волоча на себе мешок с джек-потом.

Так и здесь: G.O.D., которую мы любим все нежнее с каждым релизом, знает, кого выводить в люди. В том, чтобы слепить WarCraft-клон, нет великой доблести, сотни их сгинули в безвестности, — но будучи доведенным до абсурда, обретает свежесть даже самый затасканный концепт. Не пытаясь лезть на недосягаемую вершину на потеху лязгающим зубами SC- и WC-фанатам и нам, циничным велоцирапторам клавиатуры, Phantagram с удовольствием занимает соседнюю нишу.

Я, панове, прекрасно знаю, что ни один нормальный человек играть в KUF не станет — и тем приятнее осознавать себя целевой аудиторией.

P.S. Пользуясь случаем, разрешите передать привет дорогим телезрителЯм. Как только что стало известно, G.O.D. готовит к выпуску такие игры, как Age of Wonders 2: The Wizard's Throne (начало 2002 г.) и Myth III: The Wolf Age (октябрь 2001 г.). Подробности — в следующем номере.

Phantagram не потрудилась даже перерисовать спрайты флакончиков с полезностями. На месте Blizzard я бы затеял небольшое, но очень уютное судебное дельце.



Последний взгляд

QUAKE III: TEAM ARENA

www.quake3arena.com

Жанр
Командный шутер от первого лица

Разработчик
id Software
www.idsoftware.com

Издатель
Activision
www.activision.com

Сложность	средняя
Графика	4,2
Сюжет	3,2
Музыка	2, 1
Звук	2,8
Управление	4,9
Интересность	3

СУТЬ
Выпущенный за немалые деньги кусок, который в свое время просто обязаны были бесплатно положить в Quake III: Arena. Единственная радость — появились большие уровни.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/NT/2000/ME, Pentium II 300/AMD K6-3 350 (рек. Pentium II 600), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель (OpenGL, от 16 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Требуется установленная полная версия Quake III: Arena. 400 Мбайт на жестком диске.

ЗАЯЦ ЭНЕРДЖАЙЗЕР

Могло быть и хуже. Например, наша старенькая планета могла бухнуться на Солнце и сгореть. Или замерзнуть, сорвавшись с орбиты и улетев в бездну космоса. А так получилась буря даже не в стакане, а в чайной ложке... Ну, нет больше той id, что мы знали и любили, — па-адумаешь, трагедия... Пацаны бабки отобьют — и то хорошо: знаете, сколько запчасти к “Феррари” нынче стоят...

Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Дурные предчувствия, озвученные в январском номере после просмотра демо-версии Quake III: Team Arena, увы, оправдались на сто процентов. Под видом аддона к очередному Quake действительно выпустили серенький мод ценой 30 долларов (кстати, это не самая маленькая цена и для большинства “полноценных” игр), безнадежно затерявшийся среди бесплатных фанатских аналогов. Покупать незачем, но все равно будут, воровать тем более не к чему, но инерция все пересилит и воровать тоже будут. Мир идет вперед, постукивая в барабанчик, как заяц с батарейкой “Энерджайзер”, и не останавливаясь на занесенных снегом российских полустанках...

Воровать нехорошо. “Тебя посодют, а ты не воруй.” Есть ли что-нибудь более гротескное и бессмысленное, чем пират, ворующий Quake III: Team Arena? Игру, которая отказывается играть через Интернет без ДВУХ ключей, подделать каковые невозможно (ключ к самой Quake III: Arena и ключ к собственно аддону — оба проверяются на сервере id по списку легальных), и в которую абсолютно незачем играть в одиночестве, ибо она специально предназначена для командных битв, и никакие боты здесь не спасают...



Но я уверен: своруют. Назовут позавлекательнее, типа “Квейк IV”. И представители интеллектуального большинства пойдут на рынок и купят вожделенный “новый квейк”. Придут домой, сядут за компьютер и будут долго мучить ошметки интеллекта, пытаясь понять, где же их, в натуре, кинули...

ACID TRIP

Нет ничего страшнее, чем корпоративная память. И люди, кажется, уже другие, и первоначальные упреки в адрес фирмы давно признаны несостоятельными, а страх живет, ютится где-то в мозгах и бумагах. И не может сейчас id делать игры, где цвета мягкие и ласкающие глаз, боится, что снова получит упрек в однотонности, как в свое время было с Quake. Вот и старается как может, расставляя цветные фонарики и выставляя выше всяких разумных величин параметр saturation у текстур.

Когда я впервые запустил полную версию Team Arena, поначалу даже не понял, что происходит. Вроде бы все красивенько, чистенько, атмосфера праздничная, как раз под Новый год играть.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Кэри Шварцман (Cary "CitizenC" Schwartzman) с сайта **GameSpy (www.gamespy.com)** подсел на кислотные цвета: "После почти беспрерывной двухдневной игры я смело говорю: Team Arena — это как программный крэк для души. Ты не можешь ее бросить. Как крэк, но в хорошем, легальном, смысле слова".

Зато неизвестный с сайта **Online Game Review (www.onlinegamereview.com)**, кажется, понял основную идею: "Сохраните свои денежки, просто загрузите несколько бесплатных модификаций для Q3 — и вы получите столько же удовольствия. Team Arena — отличный релиз, но все-таки не продукт для продажи".

Деревца засохли, видимо, от постоянных взрывов и пожаров, зато холмы и стены будут стоять вечно.



Попробовал поначалу, само собой, с ботами, чтобы не выглядеть совсем уж чайником в игрищах с живыми людьми. Десять минут играю, двадцать, час... И чувствую, что крыша потихонечку, полегонечку, почти незаметно начинает уходить в голубые дали и теряться из виду. Э-э, думаю, шалишь, старика так просто не взять. Бросил игрища, стал бродить по уровням и тщательно изучать их. И быстро понял: я попался на синдром японских детей.

В свое время в этой далекой стране прошумела волна довольно забавных судебных процессов. Родители маленьких детишек безостановочно подавали в суд на производителей мультфильмов. Их любимые чада реагировали на некоторые моменты в сериалах неадекватно, радостно впадая в эпилептический припадок. Оказалось, что для пущего эффекта компании добавляли в критические сцены мультиков сильное мерцание всего экрана с высокой частотой, как у стробоскопа. И эта самая частота оказалась настолько близка к альфа-ритму головного мозга, что у малолеток, предрасположенных к эпилепсии, случались припадки. Родители получили кучу денег, фирмы перестали моргать экраном, и дело завершилось к всеобщему удовольствию.

А вот id, влекомая корпоративным страхом, вместо мягких полутонов и тонкой игры света и тени выбирает варианты, все более и более похожие на мечту наркомана. Все вокруг сочится кислотными цветами, мерцает, сияет и поблескивает. Каждый выстрел — феерия, каждый поворот — путь к новому удару по глазам. Зря я в свое время "наезжал" по этому поводу на Unreal Tournament — сейчас, пожалуй, уже и не отличить, какой конфетный фантик сделан в Epic, а какой в id. Все благополучно сошлись на общем стандарте, и мы, салютуя по-пионерски, отправляемся по следам японских малышей.



Черепушка уже красненькая, и это неплохо: у нее почти наступил Overload. А мой верный chaingun старается вовсю, только гильзы свистят...

СТАРЫЕ НОВОСТИ

Демо-версия, сошедшая с id-стапелей совсем недавно, уже содержала практически все новинки, кроме пары видов оружия, и все это было подробно описано в январском номере. Желающие могли поиграть, разобраться и выяснить ценность аддона самолично. Но для пущего порядка придется кратенько перечислить все и подробно рассказать о тех немногочисленных подарках, которыми нас наделили, подгадав к рождественскому сезону покупок.

Уровни. Их довольно много, 23 штуки, три из них — огромные открытые пространства, соперничающие по размеру с Tribes, но, увы, не добавляющие игре интересности: даже если туда набивается полный комплект народу, бой на этих валдайских равнинах все равно напоминает свалку, где до реально интересного места приходится бежать долгие минуты, а стычки двух свежеродившихся в чистом поле вызывают только грусть. Правда, нельзя не похвалить: открытые карты в исполнении id почти не тормозят. Есть еще шесть карт для маленьких команд, шесть для больших и четыре для одиночной игры. Правда, четыре уровня представляют собой переделки старых с добавленными проходами, так что реально новых — 19.

Налицо пять "кланов" (заранее собранных в команды ботов, особого сакрального смысла не несущих), четыре новые модели (клановые упоминания не заслуживают, ибо неотличимы от предыдущих, а вот Pi и Fritzkrieg, хоть и предназначены для игры один на один, но все-таки хоть чуть-чуть забавны, особенно Фриц, по легенде собранный из останков кучки гитлеровцев, разорванных взрывом, и потому не слишком мозговитый).

Появились четыре типа командных игр. Традиционная CTF, не требующая пояснений; CTF с одним флагом, где его надо подобрать в центре карты и оттащить на вражескую базу; Overload, где достаточно расстрелять очень толстый череп, стоящий на вражеской базе; и Harvester, где игроки заняты сбором вражеских черепов и доставкой их опять-

таки на вражескую базу. Все эти игрища стары как мир, были реализованы и в платных, и в бесплатных продуктах.

Увы, все уровни "универсальные", то есть сделанные аб-со-лют-но без учета специфики вариантов геймплея. Утаскивать черепушки или флаги из центральной точки уровня (чаще всего выполненной в виде пустого пространства) отнюдь не так забавно, как могло бы быть, если бы кто-нибудь позаботился о разумной планировке специально для этого, да и расстрел черепа явно должен идти в другой обстановке, чем быстрый вынос флага с базы... Но тогда на этих уровнях стало бы неудобно играть в CTF.

К многочисленным видам оружия из Q3A добавилось еще три: швырялка мин-ловушек, прилипающих к чему угодно, включая вражескую тушку; очень-быстрый-пулемет, достаточно мощный, но с большим разбросом пуль; и пародия на flak cannon из Unreal, называемая почему-то nailgun. В целом неплохо, добавляет разнообразия, хотя полезность nailgun весьма низка из-за очень малой скорости полета снарядов и не слишком больших повреждений, а мины в сетевых играх приходится обязательно класть толстым слоем в таких местах, которые обойти невозможно (выходы из порталов, двери, точки рождения), что делает их явно скучными.

Подарки — аналоги "рун" (Guard, дающий 200/200; Scout, лишающий брони, зато дающий возможность быстро бегать и стрелять; Ammo Regen, потихоньку добавляющий из ниоткуда патроны и ускоряющий темп стрельбы; и Doubler, удваивающий урон от выстрелов), несмотря на забавность, вносят заметный дисбаланс. Да и сильноват Guard, явно сильноват, уж очень у его владельца много времени, чтобы сделать любое черное дело. Даже с Doubler с него очень долго состригать учетверенную защиту. А Scout и Regen еще и добавляют заметный лаг.

Обычные подарки ("камикадзе" и "почти неуязвимость") симпатичны и неплохо сбалансированы. "Неуязвимость" особенно забавна: игрок не может двигаться, только крутится, и его нельзя некоторое время повредить ничем, кроме мин-ловушек.

Мощный, действительно мощный, хотя и довольно сложный интерфейс и еще более могучая, но совсем уж неосваиваемая система приказов коллегам полезны и для командных игр, и

Бой на этих валдайских равнинах все равно напоминает свалку, где до реально интересного места приходится бежать долгие минуты…

для самодеятельных разработчиков модификаций.

Наконец, последняя новинка — музыка. Все тот же режущий уши и мешающий слышать звуки врага гибрид техно и трэша. Вам нравилась музыка Q3A? — полюбите и эту. Большинству же, сдается мне, придется отключать это дело, иначе ОН подкрадывается незаметно.

МИССИС РОБИНСОН

Сижу я сейчас, Саймона и Гарфанкела слушаю, Mrs. Robinson. Хорошая песня, к тому же неплохая пища для сиюминутных аналогий. Робинзон Крузо (нынче так процессоры называют) оказался на [почти] необитаемом острове, где и прожил немало лет. Так и средний россиянин, купивший Team Arena, рискует надолго осесть в одиночестве, мучаясь, но не зная, что предпринять по этому поводу. Я уже писал о кучках электронов, прикидывающихся людьми, и должен сразу же с прискорбием отметить: в Q3TA они никем не прикидываются. Железки как железки. Команды выполняют — и то хорошо. Стреляют, как и положено железкам, точно в левый глаз с любого расстояния; по мере ослабления уровня дуреют еще сильнее (впрочем, они и на старших уровнях довольно тупы, приличная командная тактика явно отсутствует, а победы достигаются за счет точности стрельбы).

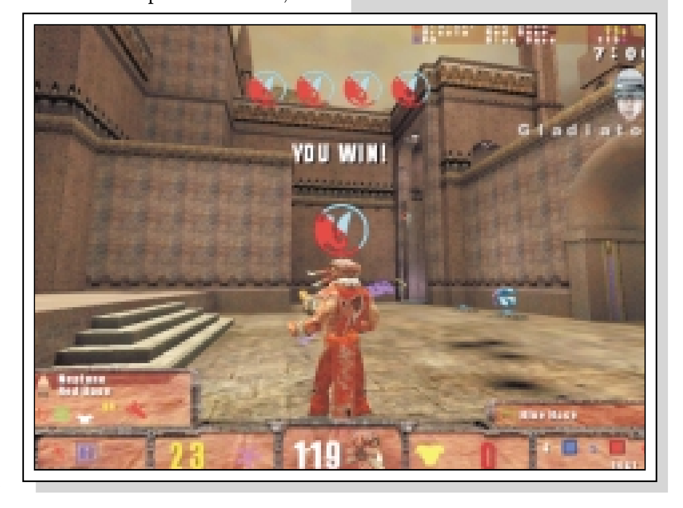
Точно так же и общаются. Общее количество сообщений, постоянно лезущих в уши (категория Taunt), равно пяти. Все очень политкорректно: "How about some competition here?", "FRAGbait!", "My momma shoots better!", "Try hitting that barn over there!", "Wanna BUY a shot?". Зато, если покопаться, обнаружится, что методом раскомментаривания нескольких строчек в файлах scripts/*.voice добавляются мягкоматерные выражения: "Get a clue moron!", "MORON!", "You're such a Loser!", "LOSER!", "No-skill idiot!". Душевно так... Впрочем, разборчивость от этого не увеличивается, ибо в попытке имитировать радиопомехи звуковик добился только одного: во время боя, на фоне взрывов и выстрелов разобрать эти жужжащие и потрескивающие бормотания невозможно. А ведь голосом передаются не только матюки, но и полезная информация: кто куда пошел, кто охраняет флаг, а кто нападает...

ВЧЕРАШНИЙ ДЕНЬ

Кроме всего прочего, аддон еще и кривовато прикручен к основной игре. Мало того, что при неправильной последовательности входов-выходов из игры можно потерять настройки (см. файл readme), так еще и видеодрайвера можно менять только в меню основной игры, но ни в коем разе не из меню аддона (напомню, файл quake3.exe у них один и тот же!). Q3Tourney3 в командном режиме не играется, зато в меню ее выбрать, само собой, можно (и она благополучно выпадет при попытке запуска, не найдя командных точек рождения).

Более того: хваленый программистский гений Кармака настолько обленился, что тривиальные вещи сделать не может (или не хочет). Например, определить в программе размер оперативной памяти и настроить правильно com_*megs, если ее не 64 мегабайта. Увы, пользователям, имеющим, к примеру, 128 Мбайт, придется ручками прописывать: com_hunkMegs 64, com_soundMegs 16 и com_zoneMegs 24. А уж великая сложность определения, запущен ли Q3TA как выделенный сервер, вообще поражает воображение: уменьшить com_soundMegs до 8 автоматически явно относится к rocket science, и все опять нужно делать вручную. Эх, Кармак, Кармак...

Победа не заставила себя ждать. А все почему? Да потому, что враг забыл вовремя забрать во-он ту буковку "G" синего цвета!



Последний взгляд

NO ESCAPE
www.noesc.com

Жанр
TPS

Разработчик/издатель
Funcom
www.funcom.com

Сложность	низкая
Графика	3,8
Сюжет	4
Музыка	3,9
Звук	3,4
Управление	2,6
Интересность	**3.2**

СУТЬ
Не совсем удачная попытка по-новому взглянуть на deathmatch. Местами забавно, но быстро наскучивает.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Matrox Millenium II (рек. любой 3D-ускоритель с 8 Мбайтами ОЗУ), 2x CD-ROM (рек. 4x). Многопользовательский режим: до 8 человек по LAN, Internet.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
1 Гбайт на жестком диске.

ЗАНАВЕС

Отрадно сознавать, что некоторые разработчики еще не успели окончательно закостенеть и время от времени пытаются изобрести что-то новенькое. Так, периодическим издевательствам, которые можно только приветствовать, подвергается deathmatch, переживший нападение ховертанков, чудом уцелевший в битве летающих роботов и только по счастливой случайности не задавленный стаей внедорожников...

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
No Escape — игра веселая и несерьезная. И если первое качество идет ей только на пользу, то из-за второго — все беды и разочарования. Вы можете сколько угодно смеяться над пародирующими все и вся видеороликами, умиляться, глядя на круглые планетки, и хихикать вместе со зрителями этого шоу, закидав скучковавшихся противников гранатами. Но со временем все недостатки No Escape, вроде отвратительного управления, однообразности рельефов, слабого AI и проч., вылезут наружу и вытащат на свет божий самую обыкновенную скуку.

Однако ж вещь, подобная No Escape, нормальному человеку не могла и присниться. Планеты-шары радиусом дай бог чтобы метров под сотню — это еще куда ни шло (хотя подобные опыты должны сурово караться законом), но вид от третьего лица и персонажи-лилипуты, на которых без смеха ну никак, — это уже попахивает изрядным перебором.

Уровень на астероиде славен красными оттенками и необходимостью постоянно прыгать. Кошмар.

Самое смешное, что на слух такой набор воспринимается обычно весьма благостно. Да, лилипуты, да, из-за спины, но хамить-то, хамить-то зачем? Теоретически, нет никаких препятствий к тому, чтобы в подобных условиях сделать приличный, местами захватывающий, местами уникальный, бешеный deathmatch и сорвать куш, оставив всех кармаков на свете с длинным носом.

НА ПРАКТИКЕ
Увы, в жизни все выглядит гораздо невзрачнее. В процессе реализации столь мудреной концепции создатели столкну-



лись с некоторым количеством проблем, большую часть которых одолеть так и не смогли.

Первую подножку игроку ставит управление, описать которое — задачка не из легких. Просто попробуйте представить, что в вашем любимом Q3 или UT практически исчез наклон головы по вертикали, заменившись банальным перемещением прицела, как в каком-нибудь виртуальном тире. Обратите внимание на то, что наклон все-таки появляется при достижении прицелом нижней границы экрана, а теперь просуммируйте этот кошмар с видом от третьего лица и НАИКОРЯВЕЙШЕ реализованным прыжком, который — вот незадача — НЕ РАБОТАЕТ, если вы касаетесь боком какой-нибудь стены. Представили? Обобщили? Добро пожаловать на прием к тов. Кащенко, в одноименную больницу.

Первые минуты знакомства с No Escape пребываешь в состоянии перманентного шока, ибо ни на каких УЧУ-курсах к такому не готовили. Выстрелы уходят в небо, повинуясь резко взмывающему с пола прицелу, прыжки в стратегически важные места не удаются в принципе, кругом царит суета и неразбериха. Уровни тем не менее щелкаются как орешки, что прямо указывает на недальновидность ботов, и к моменту истины за спиной оказывается как минимум треть игры.

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Он обязательно настает. Человек устроен так, что привыкает к любым издевательствам, и вскоре ты начинаешь замечать, что из русла "Как в это можно играть?" мысли плавно перетекают в "Как достать эту чертову базуку?". Прыжки — тлен, да и кому они нужны? Пару раз сигануть за самой мощной пушкой, цапнуть баночку с ракетным топливом, подкопить деньжат. Инвалидный прицел коряв не более, чем уровни-подростки, занимающие целую планету, но страдающие от болезни "двух этажей": порой кажется, что заварушка происходит на одной плоскости, а все эти лесенки, по которым игрушечные человечки залетают на второй этаж, — не более чем мираж, виньетка, неуместная здесь балясина.

No Escape на поверку оказывается достаточно эффектной, не утомляющей и примитивной забавой: примитивной по-хорошему, без уничижительного подтекста. Персонажи, один из которых наряжен агентом ФБР, другой играет в ковбоев, третий похож на клоуна в своем красном шлеме, четвертую, с внешностью рок-звезды, зовут Брэтни, а о пятой, шестом и так далее попросту не найти слов; оружие, о какой-либо балансировке которого никто даже и не задумывался, зато есть атомная бомба, а выстрел из базуки доставляет настоящее эстетическое удовольствие...

Добро пожаловать на прием к тов. Кащенко, в одноименную больницу.

За кадром беспрестанно смеются зрители, живо реагирующие на любой промах игрока, планета крутится под ногами, и за время одного матча вы успеваете сто раз пересечь нулевой меридиан. Игровые режимы не то чтобы пахнут революцией, но свежий подход ощущается сразу: что вы скажете о счете не на фраги, а на деньги, которые начисляются за каждое попадание по врагу и вдобавок разбросаны по всему уровню: одинокие монетки, выпавшие из кармана раненого владельца, серебряные и золотые пачки банкнот, доставшиеся вам в наследство от потерявшего сознание или преставившегося конкурента... Есть и CTF, и Team No Ecsape (командная модификация основного режима), и Knockout, и кое-что еще. Вполне достаточно, чтобы было чем себя занять.



Овечек, увы, особо не тронешь — игра сугубо пацифистская, без КРОВИЩИ.

НА КАНАТЕ

No Escape отчаянно балансирует между всем хорошим и всем плохим, что есть у этой игры. Навстречу круглым планетам поднимается их однообразие и почти тотальная бритоголовость, неплохая подборка оружия сходится в смертельной битве с отсутствием баланса, а мультяшные персонажи выглядят пупсами из "Детского мира" образца 80-х годов по причине чисто символической анимации. И над всей этой возней уродливой тенью высится управление, трижды проклятое и обреченное на мучительную смерть.

Это, уважаемые, без учета кошмарно реализованного одиночного режима, где на протяжении почти двадцати уровней ни разу не дают сохраниться: мы знаем, что No Escape задумывалась именно как мультиплейерная игра, так что подобные придирки оставляем в стороне. Впрочем, игре это не помогает: втянувшись, вы проводите за ней час, от силы полтора, пробуете LAN, затем Интернет и... начинаете тихо позевывать. Веселье закончилось, занавес.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Однообразная, примитивная, к тому же излишне короткая, No Escape подарит вам 20 минут искреннего веселья, по истечении которых вы спросите: так, ну а драйв-то где?" — иронизирует над игрой Винсент Лопез (Vincent Lopez), трудящийся сайта **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 6/10)**.

"Если честно, No Escape очень раздражает своими бросающимися в глаза недостатками, так что Funcom'у тут гордиться нечем. Да на них вообще в суд подавать пора! Ведь за внешней простотой скрывается весьма интересная игра, и те, кто вознесется над некоторыми упущениями в мультиплейере и геймплее, будут вознаграждены сторицей", — непонятно для кого разоряется Скотт Штейнберг (Scott Steinberg), сайт **GamePower (www.gamepower.com; рейтинг игры: 2,5/4)**.

Последний взгляд

THE WARD
www.fragilebits.com

Жанр
Квест

Разработчик
Fragile Bits
www.fragilebits.com
Издатель
Gathering of Developers
zwww.godgames.com

Сложность	средняя
Графика	2,1
Сюжет	3,9
Музыка	2,3
Звук	2,3
Управление	пиксель-хантинг
Интересность	2.1

СУТЬ
The Ward — причудливая кистеперая рыбка латимерия из глубин теплого океана прошлого. К сожалению, она не отличается ни красотой очертаний, ни особенным цветом плавников и чешуек.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 133, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA, 4x CD-ROM, DirectX 7.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
50 Мбайт на жестком диске.

ЛАТИМЕРИЯ

Кто-то из нас не в своем уме — или я, или Fragile Bits заодно с Gathering of Developers. Это такая ювелирная форма умственного расстройства, когда год, век и тысячелетие расплываются одним мутным пятном. Мне хочется верить, что искажением понятия о времени все-таки страдают Gathering of Developers и Fragile Bits, но тогда в одну лечебницу с ними следует запереть еще с десяток других издателей и разработчиков.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Перед нами богатая событиями фантастическая адвенчура, воплощенная не менее фантастически бездарно. Даже если б компания Fragile Bits раздумывала двести лет, она вряд ли нашла бы менее удачный и менее выразительный вариант реализации. Ужасная графика, главный герой из чудесного раньшего времени и сюжет, не дотягивающий до уровня Dig или первого Space Quest настолько же, насколько историям Star Trek не хватает до Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Но насколько же подробно там отражена инопланетная жизнь, одна, как известно, из величайших загадок Вселенной!

Вы все, наверное, слышали о живых ископаемых, анахронических существах, что, пощелкивая челюстями, пересекают равнину современности. Таких сороконожек не приласкали бы и пять, и шесть лет назад, настолько они невзрачны. Но шесть или пять лет назад за ними по крайней мере не охотились бы целенаправленно хищники, привлеченные расцветкой, — антикварной графикой, реликтовым сюжетом и общим подходом к делу времен неизобретенного радио.

Ролевые игры и квесты больше всех страдают от подобной саранчи, заокеанской напасти, приходящей холодной зимой, яркой весной, тропическим летом и темной осенью. Неосторожные Arcatera и Wizard & Warriors уже стали добычей зубастых коллег, натасканных на поблекшие крылышки. А беззащитный The Ward, качавшийся на волнах картинок и обещаний гордого и необычного квеста с поднятыми парусами, предстал перед моим ночным взором.

АВЕРС ЛУНЫ
The Ward — классический и клинический случай потери ориентации во времени, безнадежный и запущенный. Груженная расплывчатыми слайдами и надувными персонажами тележка на трехмерных роликах, уж простите за грустный каламбур. Удивительно, что на всем немалом протяжении The Ward не встречается ни одного из тех мгновенных проблесков красоты, которые свойственны даже худшим из квестов. Какой-то фанатичный минимализм Fragile Bits, мрачная экономия на всем, от анимации до спецэффектов, заставляет вспомнить фантастический фильм с урезанным бюджетом. Всем этим лазерным лучам, сторожевым дронам, собранным из шести ромбов, и резиновым костюмам пришельцев самое место в очередной звездной эпохалке "Сатурн-12: Охотник за Леприконом".

Кроме лунного сейсмолога Дэвида Уолкера в The Ward не встретишь человеческой физиономии — все второстепенные роли отданы "вавилонскому" сборищу пришельцев. Контролеры, Фракция, Раптоиды, Сидонианцы — чувствую, как встрепенулось сердце твое, вечный зритель "Вавилона-5"! Ты мечтаешь уже о политических интригах, сражениях, дипломатии и



Если приглядеться, то становится ясно, что все кресла изготовлены точно по форме их маленьких хозяев, а на экранах разворачивается маленькая космическая трагедия. Но для этого, пожалуй, нужен мощный электронный микроскоп.

верном бластере, космических кораблях, бороздящих просторы Солнечной системы по маршруту Луна-Марс (и не только), одиноком землянине на огромной сцене космической оперы. И в The Ward все это есть, есть, вечный зритель, это и многое другое, этот квест вполне мог стать новой "Одиссеей 2001", или даже просто "Одиссеей". Но теперь представь себе, вечный зритель, что твой любимый Майкл Стражински был в состоянии представить себе только один тип пришельца: пришелец обыкновенный, хиленький бесполый гуманоид (две руки и две ноги — определяющий признак) с огромной головенкой и черными глазищами. И все уважаемые посетители станции номер пять были бы разновидностями пришельца обыкновенного ради уменьшения затрат на костюмы и труд гримеров. Именно так решают инопланетный вопрос в экономной Fragile Bits, дорогие друзья. С десяток разновидностей маленьких серых человечков населяют космос, в котором мы не одни.

АВЕРС ЛУНЫ-2

А таких героев, как Дэвид Уолкер, полностью лишенный эмоций и здравого смысла нелогичный олигофрен, не делают со времен Роджера Вилко. Из бесконечности возможных высказываний, комментариев и размышлений вслух он уверенно выбирает самые несуразные на свете варианты. "Еще один труп пришельца". Клиника! Как нормальный квестовый герой, Уолкер разламывает любую тонкую технику, до которой только в состоянии добраться: то вытаскивает линзу из проектора, то крадет скальпель из хирургической установки. По квестовой части The Ward возникает великое множество вопросов и претензий, совсем как при прежней адвенчурной власти. Я не требую логичности, я прошу хотя бы самой элементарной сообразности решений. Уместно ли обнаружить отвертку и свежую газету в морге инопланетного корабля? Удобно ли проводить анализ крови в нескольких неотличимых пробирках с одинаковой подписью? Перебирать тридцатизначные коды с помощью персонального вычислительного устройства, в котором есть еще сотня других опций? Не чудовищно ли заставлять Уолкера ползать по вентиляционным туннелям только потому, что любую решетку он может вскрыть лазерным пистолетом лишь с внешней стороны?

Прилежный The Ward воспроизводит классические недостатки стародавних квестов с небывалой серьезностью. Болезненная смерть ждет на каждом экране, неуклюжие ходы и символические головоломки переминаются за ее спиной. Впрочем, это тот случай, когда даже приятно вспомнить старый режим. Да, еще: путешествия по коридорам выполнены в стилистике, модной при царствовании Eye of the Beholder. Статичные скачки на крохотном экранчике. Что, конечно, тоже клиника.

РЕВЕРС ЛУНЫ

Сценаристы Fragile Bits не совсем бездарны, они честно отработали сложную историю в обширном и необычном мире. Ошейник, парализующий заключенного ультразвуком, голографические проекторы и хирургические роботы, компьютерные системы Контролеров... Каждый значок на дисплее, каждое инопланетное устройство, весь чужой алфавит и все чужие технологии закономерны и логичны. Это станет ясно, как только Уолкер выучит язык Фракции при помощи вживленного имплантата. У Раптоидов, к примеру, совсем другая языковая структура.

Огромная масса информации, отчетов, сводок, рапортов, что содержится в базах данных кораблей, оказалась бы невостребованной и в гораздо лучшей игре, но подобный труд хотя бы вызывает уважение. Есть очень красивые сюжетные ходы, к примеру, та сценка с Уолкером, под носом у Раптоидов контрабандой провозящим на Марс опознавательный знак революционеров в проглоченном биологическом контейнере. А создание контейнера — еще одна хвалебная песнь, для этой цели имеется вполне приличный электронный микроскоп, показывающий три витка спирали ДНК маленьких серых человечков.

Последний элемент The Ward — головоломки, и они на удивление неплохи. Есть и маленькие хитрости — отверткой следует подковырнуть панель и переназначить ток энергии с голубого перстня, открывающего дверь, а потом уже подбирать комбинацию из красного, синего и зеленого. Есть и произведения пазлового ремесла небывалой сложности — как та, самая первая, цветовая. Вы знаете, при сочетании каких четырех цветов образуется белое пятнышко? А при каком порядке их наложения? Сумасшедшее количество комбинаций и огромная работа по их сопоставлению.

Конечно, неплохие головоломки и бытовые детали космических кораблей еще не повод, чтобы играть в посредственный квест пятилетней давности. Если The Ward и представляет интерес, то только как реликт, как динозаврик среди небоскребов, как та считавшаяся вымершей рыбина, обнаруженная в каком-то океане.

Как мы видим, маленькие человечки все-таки серые, а не зеленые. Я всегда говорила! А что касается The Ward, то свободно ползающие через экран окна инвентории и приближенного взгляда не тянут на технологическое чудо.



Последний взгляд

GUNLOK
www.gunlok.com

Жанр
Action/Strategy

Разработчик
Rebellion Software
www.rebellion.co.uk
Издатель
Virgin Interactive
www.vie.co.uk

Сложность	средняя
Графика	3,8
Сюжет	1
Музыка	2,4
Звук	3,1
Управление	4
Интересность	**2.9**

СУТЬ
Пластмассовые китайские трансформеры под руководством мачовидного пионервожатого притворяются Commandos. В нагрузку прилагается дюжина заимствований из других популярных игр и несколько джутовых мешков оригинальных новаций, но потребитель о них так никогда и не узнает. Спорим, вы даже не догадаетесь, что происходит при отдаче команд с зажатым shift'ом?..

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 300+, 64 Мбайта ОЗУ, SVGA (8 Мбайт), DirectX 7.0.

КРАФТВЕРК

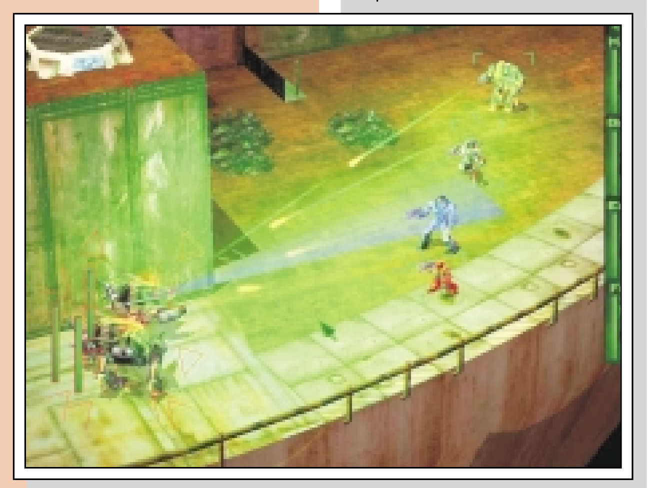
Андрей ОМ

Как смотрят кино на фестивалях? “Смотри-ка, Вань, какие клоуны!..” — “Да-да, это явная автоцитата из “My own Idaho”. “Рот хучь завязочки пришей!” — “Мммм, нет, в “12 обезьянах” Гиллиам был более убедителен.” — “А до чего, Вань, размалеваны — и рожи как у алкашей.” — “Да о чем вы — в современном кино есть только одно по-настоящему радикальное полотно, и оно называется Timecode.”

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Баранье рагу по-ирландски по рецепту Джерома К. Джерома: все, что есть съестного в доме, плюс дохлая крыса от фокстерьера Монморанси. Все приправлено движком от AvP, который, оказывается, еще очень бодрый старикан. Новаций, как очевидно содранных, так и менее очевидно заимствованных из относительно успешных блокбастеров последних лет, хватит на десяток среднестатистических игр, но единственным непобедимым противником юного идальго становится смертная скука.

Здесь то же самое — синефильское угадывание скрытых смыслов, завуалированных цитат и составных частей Gunlok куда интереснее собственно игры. Положим, отгадать, откуда взялись зеленые конусы видимости, — вопрос едва на “троечку”, лес рук, давай, Сухоленко. Сложнее разобраться с движком — он выглядит странно, камера чувствует себя неуверенно, модель освещения похожа на... похожа на... Черт возьми, это же engine от Aliens vs Predator! Rebellion взяла его в серьезный оборот и, бьюсь головой об заклад, еще порадует нас гонкосимуляторами и файтингами сходного происхождения. Потом, эти роботы. Откуда они взялись, господа? Первыми сходят с дистанции апологеты манга-макарон, вслед за ними — полтора поклонника Metal Fatigue, а мы с вами, вскинув брови, обсуждаем портретное сходство подследственных с замечательными пластмассовыми трансформерами китайского производства, умеющими засовывать головы в собственное хвостовое оперение и тем самым превращаться в экскаваторы.

Вот к этому у нас на селе обычно и сводится вся стратегия с тактикой.



ТОСТЕР ЧАЙНИКУ — ВОЛК
Единственному органическому существу в игре грустно и неуютно в компании раскрашенных в яркие цвета аляповатых голенастых мулинексов, но выбора нет: Gunlok пинками заставляет нас аккуратно использовать каждого “стройбатовца”, употребляя для этого вполне поверхностные методы. Так, самый ледащий из уродцев годен только на то, чтобы протискиваться в узкие проходы, в изобилии расставленные авторами

по картам. Остальная группа товарищей (чьих предельно идиотских подпольных кличек я сознательно здесь не называю, дабы не осквернять) в это время грызет семечки и ногти, иллюстрируя замечательное новообразованное присловье "Отрубите мне мизинцы, а то в дверь не прохожу". Вернувшись абзацем выше, отмечаем, что в Rebellion, должно быть, еще поигрывают в Lost Vikings.

Высокотехнологичные вариации на классическую тему могли бы быть интересными, если бы авторы нашли в себе силы на этом остановиться. Ан нет. Нельзя, джентльмены, смешивать в одном бокале более двух напитков — в этом нет стиля, да и в Ригу можно съездить невзначай. Спохватившись, авторы начали вываливать в игру одно ведро "фичей" за другим: а вот вам Recon View — далеко видно, все зеленое, но нельзя двигаться! А вот вам супероружие Epulsar (чтобы не мучили себя поисками тактических решений и прочими глупостями) — зажмурились и жахнули, причем питается оно энергией лайфбара. Мало? Получите "активную паузу" — специальный эрзац-походовой режим, где можно складывать команды в стек. Еще?! Забирайте специальные концентрические круги, символизирующие шум ваших шагов!.. Стоять-бояться! Забыли генератор фальшивых шумов! Не наелись?!! Получите, сволочи, настройку роботов, Ничуть Не Похожую На Mechwarrior!!!

Пока вы любуетесь на распаренную безумствующую Rebellion, я шепну вам одну вещь: никакая пауза, никакой Recon View и зоны видимости все равно не понадобятся. В Gunlok проблемы в большинстве случаев решаются концентрированным плотным огнем из всех стволов, что само по себе неплохо, но при таком количестве пропадающих втуне наворотов выглядит оскорбительно и неуместно. Ну, как кровать в церкви.

ДЖАНК

Gunlok поначалу пытался усыпить бдительность вашего рецензента сносной графикой, забавными модельками унд "хищническими" спецэффектами. Упомянутый товарищ (рецензент), надо признать, благополучно купился на детский трюк, — cutscene без малейшего усилия превратилась во внутриигровую сцену, не поведя ухом и не подгрузив ни байта. То есть умом понятно, что сходный трюк может проделать с открытым кодом любого FPS-движка даже тринадцатилетний создатель мода "Zombies from Hell vs. Satan Claus", но глаза не хотят слушать доводы разума и исправно лезут на лоб.

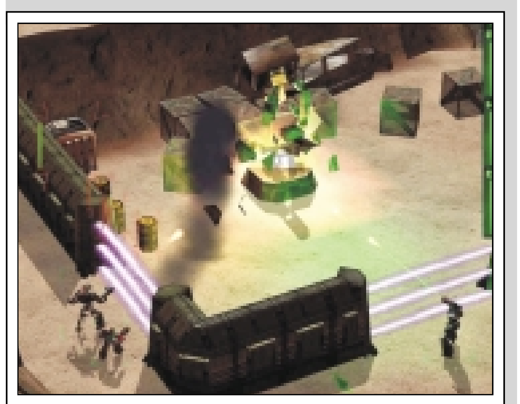
Все, однако, быстро возвращается на свои места: в первые же минуты погружения становится ясно, что разработчики не то чтобы наступили, а прямо-таки прыгнули обеими ногами на отполированные тысячами лбов грабли "постапокалиптического антуража": наши трансформеры откапывают полезные артефакты преимущественно в мусорных кучах, горы железа норовят спрятать подчиненных от наших глаз в самый разгар побоища (как сказано выше, камера чувствует себя заметно неуютно и чинит нам мелкие пакости за то, что ее выцарапали из удобных черепушек морпеха, Чужого и Хищника), вражеские роботы в основном созданы по образу и подобию тараканов, а ненавидящий вдаваться в подробности движок даже свалки изображает подметенными и стерильно чистыми. Кроме того, враги, собираясь больше трех, обычно заранее расставляют вокруг себя бочки с горючесмазочными материалами — это чтобы нам было удобнее показывать молодецкую удаль и незаурядное стра-те-ги-чес-кое мышление.

Ну нет, нет во всем этом жизни, картонные декорации шатаются, в скафандрах из папье-маше сидят ассистенты звукооператора, а вверху экрана, образно говоря, болтается микрофон, как это принято в "би-мувиз".

Развлекая нас многочисленными аттракционами, пытаясь угодить всем, игра не замечает страшной опасности, грозящей своим потребителям, — вывиха нижней челюсти от зевоты.

Скучно.

Спасибо хоть интерфейс в основном пугливо прячется по углам.





Совершенно потрясающие вещи можно сделать из ржавой швейной машинки с педальным приводом, испорченного домофона и моторчика от мопеда.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Британский **GameSpot (www.gamespot.co.uk)** иронизирует над действительно дурацким сюжетом нашего пациента: "Если вы вдруг надумаете построить самообучающуюся и самовоспроизводящую машину с недюжинным интеллектом, позаботьтесь о том, чтобы кнопка "выкл." на пульте дистанционного управления работала без осечек. В Gunlok мы имеем стандартный "Сценарий номер 12" под условным названием "Мрачное будущее": машины захватили Землю, организовали корпорации и быстренько провозгласили себя их президентами". В итоге — 8,5/10.

3D Action Planet (www.3dactionplanet.com) в рецензии под названием Metal Gear Beyond the Baldur's Cataclysm Control справедливо пинает игру за следующие вещи: "Еще одна утомительная штука: даже для того, чтобы сменить одно оружие на другое, нужно лезть в inventory и проводить там длительные операции. Хорошо, если перед посещением инвентории вы включили режим active pause — автоматически игра такие вещи не делает, и шансы, что вас разнесут в клочья, пока вы перекладываете пистолет из одной руки в другую, крайне высоки".

Последний взгляд

SCREAMER 4X4
www.vie.co.uk/public/products_fast.pl/PRODUCT_4_x_4_Screamer_PC/previewdefaultnew/27134935370

Жанр
Симулятор авто-триала

Разработчик
Clever's Development
www.clevers.com

Издатель
Virgin Interactive
www.vie.co.uk

Сложность	средняя
Графика	4,3
Сюжет	4
Музыка	1,1
Звук	3,8
Управление	3,5
Интересность	3.8

СУТЬ
С любимым Land-Rover в Гималаи и обратно. Карманное издание.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 233 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), Direct3D-, OpenGl- или Glide-совместимый 3D-ускоритель (8 Мбайт ОЗУ, рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 8x). Многопользовательский режим: TCP/IP, модем 56К.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
500 Мбайт на жестком диске. Windows 2000 официально не поддерживается, но игра идет даже в этой ОС.

К ВОПРОСУ О ГРЯЗИ

В обширной категории "мужских игрищ" пункт "любовь к автомобилям" находится где-то между дружеским мордобоем и продолжительным запоем. Цитируем: "Автомобиль есть механизм, с одной стороны потакающий истинно мужской лени, а с другой являющийся символом статуса и демонстрацией вкусов владельца". Словом, вещь в хозяйстве незаменимая.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Самые простые гонки на свете. Прыгнул через флажки пару раз, бац-бац — и в дамках! Конечно, если бы на пути не было этих ужасных колдобин, если бы контрольный пункт не стоял аккуратно на вершине Эвереста, а жестокий (и невидимый к его очевидному счастью) судья не насчитывал штрафные очки за каждый недозволенный клубом джентльменов-в-чистом поле поступок. Суровая игра. Самые непростые гонки на белом свете.

Кое-где четырехколесные друзья человека стали настолько доступными оптом и в розницу, что с ними можно играться. Не холить-натирать-лелеять и поглаживать на ночь полчаса, а действительно использовать по назначению. То есть быстро ездить на спортивных машинах и осваивать нетронутую асфальтовым покрытием часть земной поверхности на вездеходах. Вы, скорее всего, удивитесь. Оказывается, джипы созданы для деревни, для бездорожья, грязи и сугробов. А вовсе не для того, чтобы вешать на них тонну блестящих железяк по периметру!


КИНО НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Screamer 4x4 вряд ли вам понравится. Это наглухо неправильная гонка. Да и не гонка вообще. Типичное мужское развлечение из области скалолазания без оборудования и страховки (на одних пальчиках и мускульной силе), одиночных кругосветок на построенной собственными руками яхте и так далее. В общем, откровенная глупость. На взгляд постороннего.

Суть хэппенинга заключается, как всегда, в выпуске наружу деструктивных наклонностей. Тот, кто делает все быстрее всех и умудряется наименьшим образом раздолбать собственную таратайку, почитается реально крутым и почетно награждается. Для игрищ выбираются самые неподходящие для жизни автомобиля районы. Чем больше камней, вязкой грязи, зыбучих болот, песка или снега, тем лучше. Но главное — холмы! Для настоящего мужика не должно быть ничего более приятного (за исключением пары сотен разных мелочей), чем, уподобившись лучшим представителям племени горных козлов,



В кабине "Унимога" тепло, уютно и просторно. Поэтому постарайтесь пристегнуться по полной программе.



Обидятся ли судьи, если пройти КП задом наперед, на реверсе?

скакать по кочкам, ухабам, ямам, оврагам, каналам, канавам, карьерам, буеракам, лощинам. Крыша и внутренности кабины автомобиля должны быть сделаны из какого-нибудь особенно твердого на ощупь и вкус материала. Желательно, железа — чтобы стучаться о него головой, зубами, носом и прочими конечностями было особенно больно.

Мазохизм — это когда боль приятна. Садомазохизм подразумевает оказание болезненно-приятных действий в отношении кого-нибудь еще. К примеру, собственного джипа. Ведь от исключительных нагрузок у него наверняка умрут все жизненно важные органы. Первым, конечно, полетит сцепление. Затем умрет коробка передач. Ах, хорошо! Обязательно погнутся стойки, "поедет" кузов, трапеция вспомнит "Оду к радости", а турбина всенепременно торжественно сдохнет, напоследок крепко-накрепко заклинив удивленный движок. Вот это настоящая жизнь! Называется "авто-триал".

КРУТОЙ ЗАМЕС

Радостные авто-извращенцы с удовольствием съезжаются на готовых к закланию автомобилях к местам принесения последних в жертву. Трассы уже готовы и ждут неформальных гонщиков. Впрочем, "трасса" — название слишком громкое. Это всего лишь последовательность контрольных пунктов (КП, checkpoints), проходить которые следует в определенном порядке. Каким именно образом участники преодолевают пространство между парами флажков, организаторов действа ни в коем случае не волнует.

Умные здесь точно не выживают. Поскольку от одного КП к другому приходится сломя голову лезть в гору. Или с горы, сквозь услужливо выросшие кусты, рощицы деревьев и прочую сводящую видимость к нулю снедь. Собственно, растения ни в чем не виноваты: просто шутник, прокладывавший трассу, старался привнести как можно больше неприятностей в жизнь гонщиков. Скажете, легко? Ломиться напрямки, не разбирая дороги, от пункта к пункту, ни о чем не думая и не жалея машины? Не совсем так.

Во-первых, сами контрольные пункты не так просты. Сквозь них можно проезжать только в одном определенном направлении и только в указанной штурманом на карте последовательности. Нарушение карается штрафом. Нюанс второй. Нельзя задевать флажки (карается штрафом!). Кажется пустяком, но попробуйте-ка провести на скорости огромный Ford Expedition по узенькому проулку, до отказа набитому кое-как припаркованными автомобилями. Что, страшно кого-нибудь поцарапать? И это на ровном, таком предсказуемом асфальте. А теперь представьте себе какую джигу исполняет многотонная машина на круто пересеченной местности, ведомая желающим везде успеть психом в шлеме на той же скорости. Игровой вид из кабины убедительно демонстрирует все прелести подобного развлечения. Из-за болтанки разобрать хоть что-нибудь представляется абсолютно невозможным. Попасть в узенькие воротца, пристроившиеся на крутом склоне и не задеть флажки хотя бы крылом, — не-ре-аль-но.

ПЕРЕДАЧА, УДАР, ГОЛ... ШТАНГА!

Задумка с воротцами-КП вообще гениальна. Играя ими правильным образом, можно вывести из себя кого угодно, даже эталон спокойствия — Дохлого Буйвола.

Трюк первый. Флажки стоят не горизонтально, они смещены по вертикали. Гонщику приходится изощряться не хуже баскетболиста-лилипута. Выбирать правильную траекторию и скорость въезда на склон, чтобы пулей пролететь через флажки и тяжело рухнуть на близлежащий кустарник. Море кайфа.

Трюк второй, организованная преступность. Вы с трудом, но победоносно, со свистом проскакиваете в стоящие на самой вершине холма ворота... И приземляетесь прямо на угодливо поставленный флажок очередного КП. С новым штрафом, родной. Мораль: ни за что не угадаешь, что спрятали в овраге. В той же весовой категории находятся подлости со скоростными перегонами. Почти ровная поверхность, степь. Вы разгоняетесь, проскакиваете КП — и понимаете, что следующие два флажка находятся совсем рядом, под таким углом, что вы ни за что на свете не попадете в них. Час на торможение, разворот и возвращение к месту подлости. Прэлестно, прэлестно.

Изюминка игры в совершенно реально, донельзя дурацком и твердолобом поведении автомобиля. Вот лишь несколько любимейших способов довести обычного водителя и/или игрока до белого каления, а настоящего мужчину-за-рулем до экстаза. Аттракцион "слишком круто", горушка с наклоном в 45 и больше градусов. Внедорожник в принципе не желает без должной скорости (или не на пониженной передаче) забираться на подобную верхотуру — и его можно понять! Кстати, падать с ее вершины не менее неприятно: процесс неуправляем. Заблудиться "в трех соснах" в Screamer 4x4 можно не менее эффективно, чем в сказке. Ничего не видать, а машина не реагирует ни на задний, ни на передний ход. Грандиозная потеря времени и нервов. Манифик!

Обстановку накаляет бездарный прилипала, сосущий водительскую славу фактом наличия в автомобиле, — штурман. Обладая набором самых ужасных ободряющих фраз, когда-либо существовавших на свете, этот променявший баранку на орала субъект способен на полном серьезе ляпнуть "великолепный результат", когда машина кувырком падает в обрыв, или заявить "осталось совсем чуть-чуть", когда вы крепко застреваете в ограде в трех метрах от финишной черты. Иудушка.

ЖИЗНЬ ПРЕКРАСНА

Screamer 4x4 прежде всего тренирует силу воли. Под жуткие вопли штурмана вы умудряетесь великолепно откатать трассу, почти не набрав штрафных очков и финишировать последним! Игра оставляет вас один на один со временем и дорогой, а затем представляет вычисленные наперед по известной формуле результаты ваших соперников, компьютерных игроков. Которые даже носа из виртуального дома не высовывали! Сдержаться в такой момент и не проломить дисплей бейсбольной битой (еще одна мужская слабость), нажать на "Restart" и начать весь чемпионат заново сможет не каждый. Только настоящий мужик. Что и требовалось доказать.

Последний взгляд

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

www.bluebyte.net/battleisle-e/

Жанр
Походовая стратегия

Разработчик
Cauldron
www.cauldron.sk

Издатель
Blue Byte
www.bluebyte.com

Сложность	средняя
Графика	4,7
Сюжет	4,3
Музыка	4,5
Звук	4,8
Управление	4
Интересность	4.1

СУТЬ
Контрастный душ, в котором горячую и холодную воду поменяли местами. Результат все еще нестабилен.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-акселератор второго поколения и выше, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Многопользовательский режим: Интернет, Blue Byte's Game Channel.

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Поклонники Incubation будут в восторге: Братт повышен до генерала, постарел на 35 лет и заметно прибавил в полигонах. Новый продюсер серии Battle Isle с говорящим (идущим?) именем Wolfgang Walk закрутил сюжет четвертой серии так, что без геометрического сопроцессора его уже не распутать.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Признаюсь сразу, я мало что знаю о Battle Isle. Удивительным образом игра миновала меня и в 91-м, и в 93-м, и в 95-м. Я не смог оценить гениальность демонстрации мультиков на движке десять лет назад по итогам сражений Battle Isle, не морщил лоб вместе со всеми, отбиваясь от беспрестанно всплывающих окон в Battle Isle 2, не стал частью Интернет-сообщества по игре в многопользовательскую Battle Isle 3. Увы мне — сериал накрыл с головой лишь сейчас, напрочь лишив всякой возможности ориентироваться в пространстве, разумно мыслить и складно говорить. Почему? Сейчас объясню.

Попытавшись сделать из Battle Isle тактический симулятор (Incubation), боссы Blue Byte решили вернуть сериалу былую славу тактико-стратегического экономического монстра с ярко выраженной левой резьбой. Медитативное замачивание инопланетной заразы в темпе медленных шахмат, как видится теперь сквозь толщу прошедших лет, оказалось не самым плохим занятием на этом свете. Честное слово, лучше бы партия поручила мне написать рецензию на Incubation 2, чем на Battle Isle 4. Но нет.

Оставив на себе геймплей и сюжет, остальное Blue Byte поручила словацкой команде Cauldron, сделавшей в свое время совсем не лишнюю игрушку Spellcross. У словаков как раз в запасе оказался приличный графический движок, который как нельзя лучше подошел для честолюбивых замыслов дизайнеров из Blue Byte.

Возможности движка Battle Isle 4 наглядно демонстрирует серия картинок. Волевое лицо командующего крупным планом на фоне ретранслятора энергии в окружении местных пальм, каждая из которых способна поставить на колении 3D-акселератор первого поколения.



КРАСА

Чтобы представить себе Battle Isle 4, поставьте рядом Ground Control и Earth 2150. А теперь уберите их куда-нибудь с глаз долой, наша игра куда краше. Новый "Остров" берет не деталями, а масштабом. Камера позволяет делать с собой все, что угодно, бесстыдно перемещаясь во всех известных науке плоскостях. Хотите встать на землю и поискать линию горизонта? Пожалуйста. Вид сверху, как в обычных RTS? Дважды пожалуйста. Еще выше, чтобы остров стал размером с пятачок? Уже сделано. И все это плавно, изумительно плавно.

Острова решены в актуальных для этого сезона цветовых гаммах. Глаз положительно отдыхает. К слову, программа установ-



Слегка поднимаем камеру — и вот уже перед нами база целиком. Для стратегической игры детализация потрясающая.

ки, задумчиво поиграв с графическими режимами моего за великие деньги купленного когдато монитора, вынесла приговор: 640x480, 16 цветов, текстурирование отсутствует. Так вот, друзья, если то, что я видел, — это "без текстур", не завидую несчастным владельцам более мощных гробиков. Потому что...

В командном центре под прозрачной крышей ангара ждут своего часа строительные самолеты. Не спрашивайте меня, почему самолеты строят здания, делают они это так достоверно, что, кажется, еще несколько движений мышиного колеса — и мы различим за стеклом аппарата физиономию маленького человечка. Прочь, наваждение! Лучше взгляните на фото: зори здесь тихие, а после закатов становится ясно, почему церковь запрещает пользоваться Интернетом. Чур! Геймплею мне, геймплею...

ОТТОРЖЕНИЕ

Достаточно расслабив вас описанием аудиотактильного бампмэппинга, перехожу к цели своего визита. Итак, представьте: Blue Byte получила в свое распоряжение движок, на котором можно сотворить все, что угодно. Здесь также есть порядком раскрученная сюжетная линия про состарившихся героев из Incubation. На заднем плане маячит массивная фигура Battle Isle 3, о которой многие еще не забыли. Готовый рецепт успеха — осталось лишь в правильном порядке засыпать ингредиенты в миксер.

Что делают в Blue Byte? В Blue Byte создают два острова — военный и экономический. В Blue Byte делят ход на стратегический и тактический. Во время стратегического хода мы обитаем на экономическом острове и развиваем промышленность в реальном времени. Во время тактического хода игра переключается в походовой режим, и мы манипулируем многочисленными юнитами на военном острове.

А чтобы стратеголюбам было не слишком скучно возиться с танчиками, Blue Byte ограничивает раздумья над ходом паузой до семи минут. По истечении этого срока (он может меняться в зависимости от масштаба миссии, но меняться не вами) игра передает ход сопернику, и следующие семь минут вы либо наблюдаете, как вас бьют мордой об стенку, либо "идете" на экономический остров и еще семь минут возитесь с прокладкой водяных трубопроводов, производите подкрепление, продвигаете науку — короче, занимаетесь с детства привычной любому поклоннику RTS деятельностью. Еще семь минут — время останавливается, и вы вновь ползаете по клеточкам, которые, даже невидимые, оскорбляют безграничные 3D-ландшафты своей дискретностью.

Происходящее напоминает контрастный душ, попробовав который, Шарко застрелился бы. С методичностью изощренных китайских палачей вас бросают из turn based в real time, из RTS без сражений в занудный варгейм посреди миров, достойных кисти Expendable. Игрок счастлив, однако подсознательно ощущает неправильность, искусственность происходящего. Он чувствует себя чужим на этом съезде 3D-технологий, а мультитекстурированные снобы всеми силами дают понять, что варгеймерам не место в этом синтетическом мире.

Разработчики пытаются уменьшить шок с помощью кинематографических вставок, которые так к месту пришлись в Incubation. Любой эффектный выстрел демонстрируется с оригинальной точки зрения, крупным планом берутся участники и особенно разрываемый на куски противник. К сожалению, в половине случаев выбранный ракурс оказывается настолько неудачным, что игрок вскоре отключает эти "мультики" из опций. В конце концов, Battle Isle is about конфликт между двумя силами, а от частого вращения камеры у астеничных варгеймеров начинаются головокружения и позывы.

Во время тактического хода игра переключается в походовой режим, и мы манипулируем многочисленными юнитами на военном острове.

Что получается в итоге? Ослепительной, неместной, ненужной красоты пейзажи и интерфейс, довольно интересные сражения с участием массы действующих сил и вполне терпимая экономическая часть (если б только вдвое сократить количество ресурсов) перемешаны в бесчеловечном порядке.

Несомненно, найдутся игроки, которые с радостью примут правила игры и будут послушно менять свои взгляды на происходящее каждые семь минут. Тем более что эта схема идеально подходит для многопользовательского режима, на что, очевидно, и рассчитывали авторы.

Однако мне эти правила не по душе. Везде, где только возможно, я отключаю ограничение времени на ход. Правила, придуманные Blue Byte, кажутся мне ненастоящими, поддельной кажется и сама игра. Давайте вспомним, как изумительно вписалось "реальное время" в классический варгейм Combat Mission. Давайте, пусть несколько и не к месту, приведем в пример Shogun. В основе хорошей игры всегда лежит одна простая и чистая идея. Когда ее нет, сколько времени на ход ни давай, интереснее играть не будет.

Следующий шаг — и вот уже юниты копошатся под ногами, идет наступление на вражескую базу.



Последний взгляд

THE GIFT (“ПОДАРОЧЕК”)
www.gift-game.com

Жанр
3D-аркада

Разработчик
Eko Software
www.ekosystem.com

Издатель
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

Издатели в России
“Нивал”
www.nival.ru
“1С”
www.1c.ru

Сложность	высокая
Графика	5
Сюжет	4
Музыка	4
Звук	4,5
Управление	4,5
Интересность	4.8

СУТЬ
Красивейшая и умнейшая трехмерная аркада.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium II 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 8x CD-ROM, 3D-ускоритель (16 Мбайт), DirectX 7.0a.



УКРОЩЕНИЕ ОГНЯ

Красный зверек Гифт, упитанный и сумчатый, начинает свой путь через наши голубые экраны, и эта дорога, помяните мое слово, усыпана розами. Как я и говорила пару номеров назад, The Gift — совершенно особенная, удивительная аркада, своего рода воплощение основных инстинктов Cryo Interactive за пределами квестового жанра. Легиону предшественников — от Mario 64 до Crash Bandicoot — остается безмолвствовать.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Как бы вы ни готовили себя к встрече — морально, физически или аппаратно — The Gift окажется во сто крат прекраснее. Кажется, Eko Software, новой “внутренней” команде Cryo Interactive, покорились все явления огненной стихии, от протуберанца в огненной короне до маленького солнца с темными сгустками в центре и светящимися облаками, арками и струями по кромке. Пламенная радуга над обстоятельной аркадой должна войти во все семейные альбомы, пропустить The Gift — все равно, что не увидеть закат. Завтра, конечно, будет еще один — но не такой, как этот.

Усилиями Eko Software была создана небольшая, затерянная на космическом рубеже с консолями, но фатально красивая игра. Ее ближайший аналог в мире двух измерений — Heart of Darkness. Да, в The Gift встречается то же жонглирование тьмой и светом, достигнут схожий баланс между общей стремительностью действия и логической чистотой каждого экрана. Огненное колесо фантазии и оселок нежелания следовать скучному канону, соприкасаясь, выбрасывают искры, и перед витражами, светлячками и кристаллами The Gift померкнет даже Rayman 2, долгое время считавшийся на ПК образцом 3D-аркады.

НЕЗАМЕТНОЕ ЭХО
Общая несерьезность The Gift всячески подчеркивалась мудрыми создателями. О сатирических уровнях, глупых как пробка героях и множестве шпилек в адрес кумиров миллионов Филипп Ульрих (Philippe Ulrich) и Режи Луазель (Regis Loisel) прожужжали все уши. А на самом деле все оказалось не так уж и страшно.

Не исключаю, что сами демиурги из Eko Software катались по офисам со смеху, созидая уровни, как две капли ртути похожие на пароход “Титаник” и космический корабль “Энтерпрайз”, замок Дракулы и остров Алькатрац.

Но больше никто и не улыбнется их усилиям. Уровни как уровни, красивые, тематика ясна, а на идейное сходство внимание никто и не обратит. Если бы Филипп и Режи не кричали так на всех перекрестках об обыгрывании достопримечательностей, я бы тоже не обратила.

“Звездные войны”, Лара Крофт и “Матрица” терзаются исправно, но не слишком заметно. Открытых выпадов никто себе не позволяет, одни намеки: вон бензопила перелетает в руку черного рыцаря, а дамочка щеголяет в круглых темных очках и шортиках. При том что сама игра более чем серьезна и сложна, элитарные изыски, дежа-вю и реминисценции, далекие отголоски прошлых событий тонут в океане сосредоточенных усилий. Пожалуй, тычки по тем же адресам у расслабленной American McGee’s Alice куда более очевидны.

Остается герой с обширным карманом на животе и симпатичными ушками. Он честно от-

рабатывает приемы клоунады, бросаясь с пирса в отхлынувшую воду, стоя на руках и падая с постамента в торжественный момент. Да, Гифт способен убежать из комнаты, испугавшись темноты или зловещего смеха, но его ужимки лишены непосредственности. Он, в общем-то, куда менее смешная и более героическая зверушка, нежели Рэйман или Бандикут. Так что The Gift — аркада небывалой серьезности, исправным ныряльщикам в "море юмора" следует забрать свои спасательные круги и пойти топиться в другом месте. Думаю, игру подобных дарований это только красит.

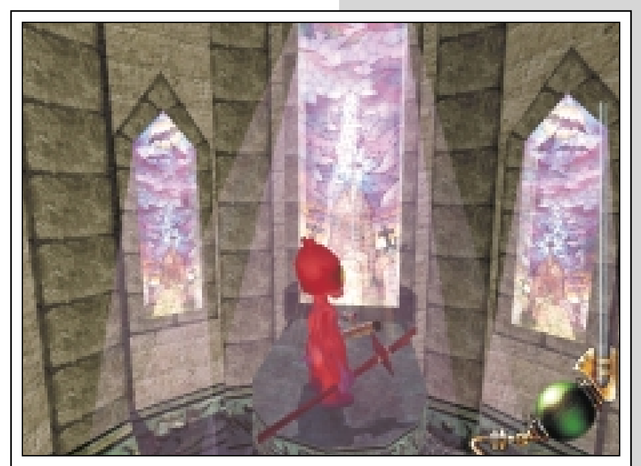
ЦВЕТ ВОЛШЕБСТВА

Стробоскопическая направленность The Gift не только восхитительна сама по себе — вдвойне приятно, что замкнутые в его стеклянный шар вспышки, огоньки и светлячки не кружатся бестолково, а служат закономерным продолжением его аркадных достоинств. Нечто подобное раньше встречалось в Seed: прекрасные тени там служили исключительно для ориентации в пространстве и точных прыжков. У The Gift играют не только тени — каждый проблеск, каждый оттенок подчинен общему замыслу. Цветные зоны кристаллов — самая блестящая идея со времен укрощения электричества! Действуют простые народные приметы. Зеленое освещение — к потере волшебной энергии, желтое — к приобретению светлячка на посохе, фиолетовое — к владению теневым шаром, красное — к уменьшению в размерах.

Небольшие, но смертоносные кривляки двух разновидностей (одни живут только на свету, другие в тени) требуют повышенного внимания к сгущающим тьму, а также осветительным возможностям чудо-посоха. Потрясающая способность Гифта концентрировать тень, делать себя центром мрака при определенной сноровке позволяет прямо-таки терроризировать обитателей светлых пространств. А порождениям мрака достанется пылающим светлячком на верхушке посоха — как только они начнут отбрасывать тени, то растают бесследно, ибо небольшие, но смертоносные кривляки не могут иметь теней. Возникают замечательные задачки: Гифт двигает кубик через комнату, а в тени этого кубика кишат мерзкие пищащие существа, и хитрость в том, что ни в коем случае нельзя дать им вырваться на свободу, пододвинув куб слишком близко к стене.

В темноте живут и куда более страшные создания. Они невидимы, но стоит красному зверьку остаться одному во мраке, как раздается зловещий смех, и Гифт гибнет. И странствия за тающей надеждой светлячка в кромешной тьме через зловещие коридоры стали лейтмотивом, доминирующим началом The Gift.

Витражи с молниями, бьющими в склепы, могилами и крестами великолепны на любом расстоянии. Но не стоит даже пытаться объяснить, до чего преображает цветное стекло потусторонний свет.





Гифт на главном распутье. Кругом масса интересных вещей, но кое-кто предаст кадр анафеме, убедившись в сложности The Gift. Да и просто из вредности.

Но самое причудливое занятие — охота на тени. В арсенале имеется специальная пушка, поражающая не самих врагов, но их очертания на стенах. Если пригвоздишь тень, парализуешь движение самого негодяя. Вот только для начала неплохо бы повернуть его к свету так, чтобы эту тень можно было увидеть...

Предусмотрен и вариант с торможением теней и неживых объектов, к примеру, огромного каменного блока, размазывающего Гифта по стенке при неверном движении в лучах детектора. Если вместо неверного движения сделать верное — подстрелить обширную тень блока, то опасный рубеж преодолевается даже с некоторым комфортом.

Ручаюсь, такого количества игровых находок, основанных на дозволенных мощным движком фокусах с освещением, еще не видели глаза человеческие.

МНОГИЕ ТАЙНЫ

Настольный теннис света с тенью — неотъемлемая часть The Gift; невозможно говорить о красотах The Gift отдельно от игровых хитростей, а об игровых тонкостях — в отрыве от огненных чудес. Автоматические лазеры, охотящиеся за Гифтом по всей комнате и преломляющиеся о стекла, переливаются в диапазоне от тонкого синего луча до бурного огненного потока, они изменяются в движении, пока Гифт ускользает в парящем танце прыжков и нырков в мертвые зоны, и разноцветные отсветы падают на стены. У каменных стражников, ищущих одну только цель, циклопический глаз наделен звездным сиянием. Так приятно подбросить под его лучи оглушенную улитку и понаблюдать со стороны, как глупый охотник, сверкая оком, бросается на приманку. В изобретательности, проявленной авторами при выдумывании коварных, нестандартных, вгоняющих в детский восторг ловушек, чувствуются как минимум египетские, а то и ацтекские корни. Примеров множество, но все они гаснут в нестерпимом сиянии в конце коридора, по которому уходит Гифт, похожий на маленького инопланетянина дедушки Спилберга.

Прозрачные платформы, перемещающиеся по энергетическим лучам, заметны лишь при правильном ракурсе из-за умело подобранного освещения. Это куда изящнее привычных "шагов веры" с края пропасти в пустоту, которыми раньше славился Prince of Persia, а с недавних пор и American McGee's Alice, упоминания которой в разговоре о The Gift избежать ох как непросто, ведь обе игры — настоящие произведения искусства в размытой галерее трехмерных аркад (пусть и с серьезным перевесом в экшен в первом случае). Усматривается здесь некое высшее, вне сомнительного жанрового распределения лежащее единство.

Последний взгляд

ANNE MCCAFFREY'S FREEDOM: FIRST RESISTANCE

www.redstorm.com/freedom

Жанр
TPS

Разработчик
Red Storm Entertainment
www.redstorm.com

Издатель
Ubi Soft
www.ubisoft.com

Сложность	низкая
Графика	3,6
Сюжет	3
Музыка	4,4
Звук	3,8
Управление	2,9
Интересность	

2.3

СУТЬ

Отстрел пришельцев еще никогда не был таким занудным.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium II 300 (рек. Pentium III 800), 96 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель (рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Приблизительно 500 Мбайт на жестком диске.

ПОСЛЕДНЕЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

Западное веб-сообщество гудит как потревоженный улей. Рецензенты развлекаются игрой "кто поставит меньший балл" и упражняются в сочинении наиболее убийственных фраз, среди которых: "Я никогда больше не буду читать Энн Маккэфри!", "Первое Сопротивление? Надеюсь, и последнее", "Я не видел ничего хуже ЭТОГО за всю свою жизнь" — далеко не самые обидные.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Едва научившись, в Red Storm уже разучились делать хорошие игры. После провального Shadow Watch получить ТАКОЕ в подарок на Рождество? Оставьте меня, кошмарные сны. Freedom: First Resistance плоха абсолютно во всем, с какой стороны ни подступись. Даже сюжет, который просто обязан был поддержать репутацию Энн Маккэфри, оказался вторичным до изнеможения. Актеры бездарны, диалоги скучны, загадки глупы и однообразны. А еще эта морская болезнь...



Чтобы понять негодование коллег по перу, достаточно провести за игрой около часа, заработать депрессию на весь оставшийся день, разувериться в светлом будущем игровой индустрии и почувствовать неумолимое приближение морской болезни. Все в одном флаконе: заранее перемешанное и взболтанное, с годовой гарантией и логотипом Red Storm на крышке. Боже, как мило.

ПРОБЛЕМЫ НАЧИНАЮТСЯ

Упоминание о морской болезни вовсе не шутка. First Resistance принадлежит к той категории шутеров от третьего лица, познакомившись с которыми, вы начинаете с ностальгией вспоминать о клавиатурном рае Tomb Raider'а. Кажется, разработчики учли все ошибки других игр и скопировали их с маниакальным тщанием: камера инертна и постоянно выкидывает управляемого вами персонажа из поля зрения, а мышь слишком чувствительна и настройке не подлежит, заставляя выходить из игры в Windows и шаманить над Control Panel.

Иногда возникают сложности с переключением на других персонажей (а ведь Энджел Санчес — лишь одна из подконтрольной вам группы повстанцев). Доходит до смешного: в сопутствующем игре readme авторы честно признаются, что да, бывают и проблемы, камера теряется и не находит выбранного члена группы. Но только вы не волнуйтесь: нажмите несколько раз Tab, учат нас разработчики, и все пройдет. Бесит такая снисходительность несказанно, хочется плюнуть на игру, запустить Giants и погрузиться в радужную нирвану. Но любопытство берет верх — какие еще сюрпризы преподнесет First Resistance? —



Типичный образчик враждебно-инопланетной культуры.



Через пять минут эти напарнички, получившие приказ не отставать, где-то потеряются и даже умудрятся погибнуть. Rest In Peace.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Истории известны игры, которые пытались объединить экшен от третьего лица с элементами квеста. Omikron и Messiah, например, старались изо всех сил, но не вышло ни у той, ни у другой. А Freedom даже и не пытается: у нее нет никаких достоинств, геймплей плосок и скучен, а боевую систему можно выкинуть на задний двор", — бросает кучу камней в огород игры Джим Престон (Jim Preston), пишущий для **Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: Dud)**.

Стив Батс (Steve Butts), специально для **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 4,9/10)**: "Freedom оказалась игрой, на которую я тратил время только потому, что мне за это платят. А теперь, когда все закончилось, я никогда ни за что к ней не вернусь".

и пытка продолжается, лишь набирая обороты.

Первая же миссия с напарником Джимми во всей красе показывает мощь местного pathfinding'а. Парня можно заставить следовать за вами, но далеко ли он продвинется? Через несколько минут путешествия по узким проходам, естественно, канализации (отрады любого разработчика) оказывается, что здоровяк уперся молодецкой грудью в какую-то стену и не может сойти с места, требуя повышенного внимания к своей персоне. Честно говоря, особых внутренних позывов к этому не наблюдается, но business есть business: отдельные головоломки требуют непременного участия двух и более людей (любой вариант, пришедший вам в голову, верен на 99% — оригинальностью в игре если и попахивает, то очень слабо). Само собой, ни о каком самостоятельном AI и речи не идет — для такой игры это было бы слишком роскошно.



ЗАРИСОВКА

Представьте себе такую картину: Энджел выбегает из-за угла большого, в чем-то даже симпатичного дома и натыкается на устроивших перекур "миротворцев" (это, стало быть, мерзкие помощники злобных пришельцев). Те ее не замечают в упор, хотя должны бы, — часты случаи, когда неведомо как прозревший вражина, увидев девушку сквозь кирпичную кладку, спешил навести порядок. Открытый огонь побуждает "миротворцев" к пробежке в направлении нашей группы. И если вы думаете, что они еще и пытаются увернуться от разящих выстрелов, то вы... вероятно, один из них, уж извините. Словом, несчастненькие гибнут все до единого.

Хорошо, отставим в сторону оружие, попробуем, выдюжат ли наши кулаки против дубинки. Подбежавшего первым оглушаем "легким ударом" в голову. Или в плечо. Или в живот. Или не попадаем по нему вообще — благо, можно дрыгать конечностями на расстоянии полуметра от противника и при этом успешно портить ему здоровье. А сама драка происходит по схеме "легкий удар, повторять до нокаута": избиваемые и не думают сопротивляться, огрызаясь лишь в том случае, если вы вдруг решили развлечься, практикуя "средние" и "мощные" удары. Кстати, верно и обратное: если б AI не был настолько темным, любой удар мог бы оказаться для члена вашей партии последним — секундная потеря контроля над собой после детского толчка в грудь никого еще не доводила до добра.

Подобные экшен-вставки успешно делят игровое время с двумя другими, не менее популярными и клиническими занятиями: решением головоломок и болтовней. Классический пример задачки: порыться в груде мусора, найти ключ, открыть им дверь, найти ключ, отпереть шкаф, найти ключ... Когда цепочка доходит до пятого звена, люди начинают тихо звереть, еще не представляя, насколько хуже другое развлечение: игра в пинбол с дружественными NPC, которые за одну миссию обязательно пошлют вас "этажом ниже" хотя бы раза три, предварительно ТАК загрузив пространными речами (чаще всего о сложившейся на Земле ситуации и Сопротивлении), что очередного оратора хочется заткнуть как-нибудь погрубее. Увы, не судьба — возможность помахать руками в First Resistance появляется лишь при непосредственном приближении к врагу.

КАРТИНА МАСЛОМ

С таким набором достоинств впору сводить счеты с жизнью или обзаводиться первоклассным движком. Увы, мастерство программистов Red Storm замерло на отметке Rainbow Six, игры уже с бородкой. Из нововведений можно отметить лишь возросшие системные требования и местами похорошевшие текстуры. Зато игровые модели ужасны, что отчетливо видно в cut-сценах, которые в Freedom более чем часты.

Да, еще откуда-то повылазили бесконечные ошибки, пара которых описана ранее (камера и странности во время рукопашной), а из новых хочется особо отметить застревание врагов в стенах и... друг дружке. И, разумеется, такой хит сезона, как "бег на месте": вы можете легко воспроизвести это упражнение, подскочив к NPC и на ходу нажав кнопку "Использовать". Спокойно стоящий собеседник и судорожно перебирающая ногами Энджел — это нечто. Непременно стоит посмотреть.

РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#2 (17) '01

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ СТР.106

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ: ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

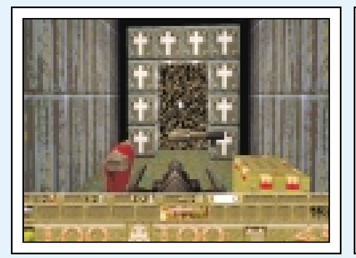
Хочу сразу оговориться: я считаю, что любая другая попытка адаптировать пассивную нарративную форму к интерактивной среде, вероятнее всего, обречена на провал. С точки зрения интерактивности дебаты вокруг неодинаковой устойчивости различных пассивных сред бессмысленны, потому что разница между любыми подобными приближениями — ноль.

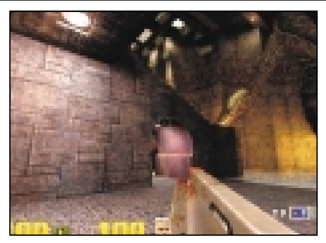
ГЛАВНОЕ ОКНО СТР.109

LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-11'00, 1'01

"Эй, это у меня глюки или пейзаж и впрямь становится чуть темнее, когда я жутко злой?" — интересуется Георг Бэкер, наш австрийский онлайн-маг. Офис быстренько становится злым, чтобы проверить утверждение Георга.





КОНКУРС СТР.111

КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ВТОРАЯ. ЭКВИЛИБРИСТИКА

Некоторые профессиональные дизайнеры уровней так и делают, берут в зубы мышь и начинают укладывать браш за брашем, тут же покрывая каждый текстурой и подгоняя до миллиметра по форме и размеру. На то они и профессионалы, опытные люди с, как правило, архитектурным образованием.

В августе девяносто девятого Крис Кроуфорд модерировал онлайновую дискуссию на тему "Игра как рассказ" ("Games as Narrative"). Ее, наряду с несколькими другими, вы можете отыскать по адресу: www.eyebeam.org/replay/, если, конечно, сайт еще жив (жив, но не совсем: собственно материалы форумов с сайта уже убраны. — Прим. ред.). В ответ на стартовый залп Криса (см. его в качестве первого материала этой публикации) я отправил на сайт эссе под названием "Интерактивность и рассказ", но мой отклик был проигнорирован. Тогда, чтобы прояснить свою позицию, я послал копию опуса непосредственно Крису, результатом чего стал следующий обмен письмами...

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ:

ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

Марк БАРРЕТТ

КРИС КРОУФОРД*, 3 АВГУСТА 1999 Г.

Возможно, я рискую наделать тут шороху — но не вопросом, а утверждением. В предыдущих высказываниях на эту тему я отметил упоминание о том, насколько сложно совместить интерактивность с повествованием. Да, такое мнение распространено довольно широко, но я с ним не согласен. А значит, если я объясню здесь свою позицию, это обязательно вызовет ряд откликов.

В основе упомянутой ошибки лежит распространенное заблуждение, будто любое действие пользователя, выполненное с какой-либо конкретной целью, с большой вероятностью будет противоречить заранее определенному сюжету. А вдруг наш пользователь решит, что Люк Скайуокер никуда не пойдет, а останется бездельничать дома? А что, если Макбет сочтет свою жену старой сварливой каргой и вместо короля "пришьет" ЕЕ? Ваш так чудно спланированный сюжет разлетается в клочья.

Ошибка кроется в том, что вы путаете одну, определенную, сюжетную линию и повествование в целом. Да, если Макбет "пришьет" леди Макбет, в результате получится уже не "Макбет" Шекспира, но разве это означает, что история погибла окончательно и бесповоротно? У основной фабулы может быть бесчисленное множество вариаций, прекрасно уживающихся с общей темой.

Это, конечно, не значит, что мы должны позволить пользователю ломать все и вся. Чтобы дать ему возможность выбора, нам не обязательно предоставлять в его распоряжение скучные, неинтересные или просто глупые решения. Мы вполне можем ограничить его выбор рядом альтернатив, которые будут ему самому интересны.

В общем, решение заключается в том, чтобы перенести повествование на более высокий уровень абстракции. В конце концов хоть кто-нибудь из вас верит, что давным-давно в далекой-предалекой галактике жил парень по имени Люк Скайуокер? Да кого интересуют детали этой истории! Важно ведь совсем другое: взросление мальчика, его взаимоотношения с отцом и так далее. Темы, которые не определяют никаких деталей.

Моя любимая аналогия на эту тему состоит в противопоставлении двух различных религиозных взглядов. Большинство религий проповедуют концепцию бога всемогущего — но в чем именно проявляется это его всемогущество? Одно из приближений предполагает полное, абсолютное контролирование богом буквально каждого события во вселенной. Трепет каждого перышка, падение каждой капли дождя, движение каждого атома... Все это происходит не само по себе, а в явном виде контролируется божественной дланью. Ох и работенка у бога! Какой же бурной и при этом скучной жизнью он живет! Другое приближение гласит, что бог правит вселенной косвенно, посредством неких универсальных законов. "Да будет физика!" — провозглашает бог, после чего все работает автоматически. Бог — часовщик, но часы идут сами по себе.

Что ж, первая из этих точек зрения не увязывается со свободой воли. Если бог управляет всеми нашими мыслями, то как мы вообще можем нести ответственность за свои поступки? Ведь совершать их нас заставляет бог! Ну а вторая точка зрения не дает на заданный вопрос исчерпывающего ответа. Но она хоть позволяет нам утверждать, что свобода воли кроется где-то в тех самых законах физики.

Приведенная мной аналогия гораздо теснее связана с нашей проблемой, чем это может показаться на первый взгляд. Интерактивность напрямую зависит от возможности пользователя выбирать, что, в свою очередь, требует наличия... свободы воли! Иными словами, создатель интерактивного мира есть бог всемогущий этого самого

*Из материалов онлайновой дискуссии "Games as Narrative".

мира, полностью контролирующий его развитие. И если вы в роли бога настаиваете на том, чтобы управлять каждым, даже самым крошечным событием, на том, что ваш пользователь не более чем марионетка, которую вы дергаете за ниточки, то — да, ни о какой интерактивности не может быть и речи. А вы окажетесь засыпаны диким количеством мелких деталей, по каждой из которых вам нужно будет принять решение. С другой стороны, если вы шагнете вниз на один уровень конкретизации и создадите упомянутые "законы физики", которые будут управлять вашей вселенной вместо вас, то сможете одарить пользователя определенной свободой воли, избавившись при этом от тех надоедливых мелочей. Конечно, за это придется заплатить: в рамках вашей задачи вам придется мыслить уже на более высоком уровне абстракции. Достаточно ли вы мудры, чтобы размышлять о повествовании столь абстрактно?

МАРК БАРРЕТТ — КРИСУ КРОУФОРДУ 7 АВГУСТА 1999 Г.

Крис, я догадываюсь, что это не оставит вас равнодушным. Вручаю вам гранату с выдернутой чекой...

Вы отвергаете соображения о сложности совмещения интерактивности с повествованием. Прекрасно, однако все это мы уже много раз проходили. Очевидно, что, используя термины "интерактивность" и "повествование", вы и другие участники дискуссии говорите не совсем об одном и том же. Не менее ясно и то, что любая дискуссия, построенная на столь зыбкой почве, никогда не бывает плодотворной. Она просто не может быть таковой. (Подобный спор, безусловно, интересен с интеллектуальной точки зрения, но результата от него не будет. Ни малейшего.)

Я не виню ни вас, ни когolибо еще. Существуют стереотипы, закрепившиеся в нас чуть ли не на генетическом уровне, и эти стереотипы даже после серьезных размышлений услужливо подсказывают нам свои собственные аргументы. В частности, кажется невозможным обсуждать идею "интерактивного повествования" (что бы под этим ни подразумевалось), не подняв старый как мир вопрос о линейности этого самого повествования. Но, когда мы рассуждаем об интерактивном рассказе, на самом ли деле проблема в линейности? И нужно ли нам вообще говорить о ней прямо, взвешивая все "за" и "против" включения ее в нашу новую среду?

Я бы сказал, что нет. Пассивные рассказы в кино, театре и литературе по своей конструкции абсолютно линейны, но нас волнует совсем не это. А волнует нас то, что в пассивных формах определенная автором линейность повествования призвана в точности соответствовать нарративному опыту аудитории. От этого не уйти. Но скрытая связь — будто бы нарративный опыт аудитории может определяться только самим автором — неверна, причем неверна демонстративно.

> ***Трепет каждого перышка, падение каждой капли дождя, движение каждого атома... Все это происходит не само по себе, а в явном виде контролируется божественной дланью. Ох и работенка у бога! Какой же бурной и при этом скучной жизнью он живет!***

Представьте себе, что мы с вами сели в старый побитый "Кадиллак" и отправились в путешествие по дорогам, на перекрестках бросая кубики и сворачивая налево, направо или не сворачивая вовсе только в зависимости от того, как лягут кости. В этом случае мы совершим комплекс действий, заскриптовать который почти невозможно. И никакого авторского контроля быть не может. Однако по окончании путешествия каждый из нас сможет облечь в нарративную форму все то, что происходило с ним за это время. "Мы поехали туда-то, — скажем мы, — и сделали то-то, после с нами произошло вот это и это, мы раскурочили наш "Кадиллак", потом пошел снег, и т.д. и т.п." И вы, и я будем говорить о нашем путешествии как о совершенно линейной цепи событий, несмотря на то что оно стало результатом процесса, заранее описать который невозможно в принципе.

Здесь, как мне кажется, и кроется путь к среде интерактивного повествования. Позже я остановлюсь на этом подробнее. Хочу сразу оговориться: я считаю, что любая другая попытка адаптировать пассивную нарративную форму к интерактивной среде, вероятнее всего, обречена на провал. С точки зрения интерактивности дебаты вокруг неодинаковой устойчивости различных пассивных сред бессмысленны, потому что разница между любыми подобными приближениями — ноль. Не имеет значения, театр вы имеете в виду, кино или книгу: если вы так или иначе пытаетесь адаптировать пассивную форму к интерактивной среде, вы налагаете на себя обязательства, выполнить которые окажетесь не в состоянии.

Весьма специфическим примером может послужить ваш "Эразматрон" (Erasmatron — созданная Крисом Кроуфордом творческая система, программа для сочинения интерактивных историй. Ее ограниченная двумя сотнями глаголов бета-вер-

ВВЕДЕНИЕ В МАЭСТРО

МАРК БАРРЕТТ (MARK BARRETT)

"...я понял, что больше не вынесу ни единой прозвучавшей не в тему шутки, ни единого уродливого, покалеченного сюжета. Я должен либо бросить играть вообще, либо взяться за дело сам. Но перестать играть я не могу..." — сказал однажды Марк, раздосадованный очередной бездарной игрой. Сказал и... взялся. Ничего другого просто не оставалось. Поставив во главу угла интерактивность развития сюжета, будущий популярный игровой сценарист (в его послужном списке ярче других сверкают такие бриллианты, как Archimedian Dynasty, Incubation, Dark Side of the Moon, Fighter Squadron, Settlers III & IV, Battle Isle IV; кстати, см. рецензию на последнюю игру в нынешнем номере .EXE) потратил на подготовку почти целый год, после чего начал делать игры самостоятельно и, по собственному признанию, ни разу об этом не пожалел.

Более подробно о Марке Барретте можно узнать на его сайте Prairie Arts, живущем в Интернете по адресу: **www.prairiearts.com**.

КРИС КРОУФОРД (CHRIS CRAWFORD)

Один из аксакалов девелоперского цеха, начал писать игровые программы в середине семидесятых, еще в те времена, когда слово "компьютер" многие считали ругательством, а термин "компьютерная игра" и вовсе был известен лишь избранным. Крис — автор трех книг, полутора десятков опубликованных игр и один из отцов-основателей столь популярной ныне Конференции разработчиков компьютерных игр (той самой, что Game Developers Conference), с которой, правда, уже не сотрудничает, протестуя тем самым против коммерциализации как самой Конференции, так и индустрии в целом. Но самой значительной работой Криса можно назвать создание технологии интерактивного повествования, о которой и идет речь в дискуссии.

Адрес местожительства Криса Кроуфорда в Сети: **www.erasmatazz.com**.

сия для компьютеров "Макинтош" доступна для скачивания на сайте Криса. — **Прим. перев.**). У меня, честно говоря, имеются большие сомнения насчет последнего, но сказать, что он не будет работать вообще, я пока не готов. Так вот, в случае "Эразматрона" вы принимаете одно очень важное решение, которое усложняет вам жизнь до предела. Это решение использовать в качестве главного связующего с игроком письменный текст. Ведь включение письменного языка прямо связывает вас с пассивной средой литературы и накладывает на вас все обязательства данной среды! Поскольку вы используете экранный текст в нарративном контексте, вы обязаны обеспечить все те нюансы, которые читатель ожидал бы обнаружить в полностью подконтрольном автору повествовании. И в то же время вам необходимо дать пользователю возможность выбирать. Но как этого добиться без подготовки каждой сюжетной линии, и не получится ли в результате самое обычное ветвление?

Когда вы в своей заметке говорите "...если вы, в роли бога, настаиваете на том, чтобы управлять каждым, даже самым крошечным событием, на том, что ваш пользователь не более чем марионетка, которую вы дергаете за ниточки, то — да, ни о какой интерактивности не может быть и речи. А вы окажетесь засыпаны диким количеством мелких деталей, по каждой из которых вам нужно будет принять решение", я готов с вами согласиться. Но хочу заметить, что решение использовать в "Эразматроне" письменный текст заваливает вас, по причине самой природы языка и искушенности в нем вашей аудитории, тем самым "диким количеством мелких деталей".

А теперь сопоставьте использование вами языка в "Эразматроне" с нашим воображаемым путешествием. Что, если мы совсем откажемся от языка? Что, если мы мы не будем разговаривать ни друг с другом, ни с кем-то еще? Неужели это уничтожит наш потенциальный ретроспективный нарративный опыт, являющийся не более чем описанием событий, пережитых нами во время путешествия? Не думаю. На самом деле я считаю, что невозможность использования языка практически никак не повлияет на путешествие (если, конечно, не ставить его успех в прямую зависимость от, скажем, оживленности наших с вами дебатов).

Еще вы утверждаете: "...С другой стороны, если вы шагнете вниз на один уровень конкретизации и создадите упомянутые "законы физики", которые будут управлять вашей вселенной вместо вас, то сможете одарить пользователя определенной свободой воли, избавившись при этом от тех надоедливых мелочей. Конечно, за это придется заплатить: в рамках вашей задачи вам придется мыслить уже на более высоком уровне абстракции. Достаточно ли вы мудры, чтобы размышлять о повествовании столь абстрактно?"

И с этим я согласен. Но не могу не задать такой вопрос: а достаточно ли мы мудры, чтобы избежать ловушек пассивной среды? На самом ли деле мы готовы решительно отмести мысль о том, что опыт аудитории непременно должен быть тесно связан с гармоничным сочетанием сюжета и героя? Неужели мы не видим, что переход на более высокий уровень абстракции означает для нас невозможность в дальнейшем делать многие из тех базовых вещей, которые мы успешно делали раньше, как, например, использование письменного языка для передачи игроку наших интерактивных нарративов?

Выше я говорил о том, что выход существует, и обещал остановиться на этом вопросе специально. Проще говоря, я верю, что весь мир вокруг нас является материалом для создания интерактивных историй — просто он до сих пор не был использован должным образом. И нам, пионерам, нужно отыскать пути-дороги к тем потенциальным моментам, которые аудитория сама превратит для себя в нарративный опыт. Примеров (какими бы ничтожными они ни казались) вокруг нас превеликое множество: когда вы играете в Quake и принимаете тактическое решение, призванное спасти вашу задницу, когда вступаете в воздушный бой в симуляторе, когда убиваете время с одной из игрушек Уилла Райта (Will Right, отец-основатель игры всех времен и народов The Sims. — **Прим. ред.**). Во всех этих случаях вы, игрок, сводите свою деятельность к нарративной форме, пусть даже специфика ваших действий не была заскриптована разработчиками.

Примеров (какими бы ничтожными они ни казались) вокруг нас превеликое множество: когда вы играете в Quake и принимаете тактическое решение, призванное спасти вашу задницу, когда вступаете в воздушный бой в симуляторе, когда убиваете время с одной из игрушек Уилла Райта.

Вы спросите, чем подобная концепция отличается от той, что используется в "Эразматроне"? Так вот, в "Эразматроне" нужно следить за непрерывностью нарративной сюжетной нити, включающей персонажей и отдельные линии сюжета. Вы делаете это, так сказать, "в процессе" и при том пытаетесь воссоздать пассивный нарративный опыт. В моих же примерах, наоборот, описываются такие моменты, когда определенные условия вызывают к жизни эмоциональный отклик, проистекающий из самого контекста упомянутых условий. Никто не ожидает, что нить повествования будет существовать на самом деле, а тем более как-то поддерживаться, — и все же по свершении событий игрок получает свой собственный нарративный опыт.

Именно такие моменты — те, что определяются сами собой — мы и пытаемся найти. Да, нам необходимо научиться создавать интригующие контексты в рамках спектра действий игрока. Необходимо научиться и тому, как использовать в этих целях персонажей и язык. Но я убежден, что именно из этих кирпичиков и будет построено наше здание. Как разработчики интерактивных повествований, мы должны всегда иметь в виду идею нарративного опыта, о котором игрок будет говорить в ретроспективе, а вовсе не идею повествовательной линии, по которой пользователь движется в процессе игры.

Замечание: идею "Эразматрона" я использую в качестве аргумента потому, что имею опыт работы с его концепцией. Так же легко я мог бы сослаться на большое количество других программ-сочинителей. Я всем сердцем согласен с вашими выводами, сделанными на последней конференции, в том, что касается повторения старых баталий. Однако, в отличие от вас, я слишком нетерпелив, чтобы ждать, пока остальные добредут до края болота со своей черепашьей скоростью. Настало время размахнуться и самим нанести удар.

Марк.

(Продолжение следует.)

Перевод с английского **Антона ИСУПОВА**.

LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-11'00, 1'01

Стив ДЖЕКСОН, очарованный очевидец



ВОДОВОРОТ СОБЫТИЙ, ИЛИ КРАТКИЙ МИГ СЛАВЫ

Работа над Black & White стремительно близится к завершению. Команда с головой ушла в сборку игры. Приходится остужать пыл наших трудяг, стремящихся добавить и изменить как можно больше деталей. "Мы оставим это для Black & White II..." — то и дело слышится в офисе.

Разработчик скриптов Джеймс Лич (James Leach), в последнее время виртуально поселившийся в офисе на постоянное местожительство, беспрерывно разрабатывает новые скрипты и переписывает старые. Его задача — привести код в соответствие со всеми сиюминутными изменениями и корректировками, вносимыми нашей "пожарной командой". Почти все, что вы прочтете ниже, — это доподлинный рассказ (правильнее бы было назвать это словом "стон") самого Джеймса о том, как лихо бывает человеку его профессии в момент чистовой шлифовки игры. Ему слово:

"Вы будете удивлены, вы будете, может быть, даже раздосадованы, но количество вопросов к Black & White с каждым днем, что приближают нас к финалу, никак не хочет уменьшаться. Да-да, давление все еще очень велико. И хотя список ошибок уменьшается, атмосфера до сих пор напоена гремучей смесью восторга и напряжения.

Программисты и художники... эти безостановочно играют в B&W... ради развлечения. Звучит глупо, но не так давно единственной причиной, чтобы кому-нибудь из них погрузиться в игру, было желание проверить, правильно ли работает или выглядит очередная деталь или нововведение. Зато сейчас я наблюдаю совершенно невероятные вещи: они, словно ОБЫЧНЫЕ игроки, обсуждают испытания и квесты, пытаясь найти различные пути для их прохождения.

Но. Но! Игра-то еще не закончена, что бы ни пел вам здесь Стив. Игра продолжает меняться.

"Эй, это у меня глюки или пейзаж и впрямь становится чуть темнее, когда я жутко злой?" — интересуется Георг Бэкер, наш австрийский онлайн-маг. Офис быстренько становится злым, чтобы проверить утверждение Георга. Между тем за решающим голосом парень обращается к художнику Полу Маклафлину (Paul McLaughlin).

"Тень надо сделать посветлее... Но если у кого-то яркость монитора чуть ниже, ничего хорошего не получится. Пожалуй, я увеличу яркость..." Несколько кликов, немного текста, затем "save" — все готово.

Но обсуждение не закончилось. В разговор вступил Джереми Чейтлэйн (Jeremy Chatelaine).

"Если ты злой, то почему бы, если на дворе ночь, не видеть все в инфракрасном свете? Смотрелось бы здорово, а?"

Это предложение было отвергнуто дружным негодующим криком. Множество изменений, бездна работы — и почти никакой выгоды. Кому это надо? Пейзаж будет смотреться по-

идиотски. И любое преимущество, вроде элементарной возможности видеть детали ландшафта, будет перевешено странными визуальными эффектами. Кроме того, вокруг предостаточно освещения: "лампочка Ильича" есть во всех деревнях. А ты все равно бог, а значит, можешь наколдовать свет, куда бы ни пошел.

На этом вопрос был исчерпан.

Расселл Шоу (Russell Shaw), наш аудиогуру, до сих пор погружен в звуковые эффекты. На днях из его легендарного тонательe донесся доселе неслыханный хор стонущих женских голосов. По нашим спинам сами собой побежали мурашки — настолько это было впечатляюще. И что же?.. Оказалось, это плакали дети, попавшие в каменную ловушку, и самое любопытное заключалось в том, что Расселл даже не предполагал подобного эффекта, — а ведь некоторым из нас, чтобы успокоиться, пришлось даже выйти на улицу. В общем, выяснилось, что вал заключительной работы над графикой попросту заткнул нам уши. И зря. Расселл создал потрясающие, уникальные эффекты. Звуковая палитра игры все время незаметно перемешивается и видоизменяется, делая это вместе с трансформацией характера вашего Существа.

А вот голоса персонажей все еще, как нам кажется, звучат не совсем так, как должно, как хотелось бы. Чтобы закончить с игровыми Испытаниями, нам даже пришлось переписать голоса селян и советников. Это было воистину сумасшедшее воскресенье, когда мы с Расселлом, часами не отходя от микрофона, выдавливали из своих голосовых связок все, на что те были способны. Вас интересует результат? Скажем так: ни одному из нас не грозит смена профессии. (Кстати, Питеру почему-то понравилось. Но даже он, слыша нас на пленке, каждый раз вздрагивает.)

В общем, грядет финальная озвучка. Легко догадаться, что профессионалы сделают это не только во сто крат лучше, но и, как это обычно бывает, добавят в портрет каждого персонажа дополнительное измерение. Одними только голосами. Волшебная сила искусства, не иначе. И все же нам с Расселлом будет что вспомнить: ведь мы, пусть и недолго, были голосами Black & White!"

Впрочем, оставим в покое звук и попрощаемся с Джеймсом Личем, исполнявшим выше роль гида, настоящий кошмар — это доведение до ума мультиплейера. Слово Дэниелу Дептфорду (Daniel Deptford), программисту, корпящему над многопользовательским режимом B&W:

"Нет ничего хуже отсутствия синхронизации. Подобные ошибки появляются, когда на двух или более компьютерах, работающих в мультиплейер-режиме, есть хотя бы мизерное различие в игровом мире.

Эдем Black & White переполнен различными объектами и людьми, и мы не в состоянии постоянно отслеживать и обновлять все их позиции на каждой находящейся в онлайне машине. Во время соединения с сервером хорошо синхронизируются лишь предметы, передвигаемые игроком или являющиеся частью его Существа.

Но игра глубока и сложна, и работает едва ли не в соответствии с теорией хаоса. Малейшее изменение в мире на одном компьютере вызывает изменение в общей окружающей действительности. Которая, в свою очередь, влияет на следующие, только ей ведомые элементы игры. И однажды случается так, что на всех сетевых компьютерах некоторые вещи вдруг перестают быть похожими на себя.

К примеру, к чему может привести крохотная разница в размерах селянина на двух связанных машинах? А вот к чему: если вы вдруг вздумаете зашвырнуть его подальше, то может случиться так, что "один из селян" пролетит на метр дальше. После чего, встав, он может побежать на север в поисках спасения, хотя на второй машине точно такой же селянин вдруг рванет на юг. Раскручиваем клубок дальше: "северянин" может встретить женщину и жениться на ней. "Южанин" же может захотеть стать фермером и навсегда остаться холостяком. Подобный хаос позволяет двум мирам в течение нескольких минут стать совершенно разными. И мультиплейер умрет. В этом суть асинхронности.

Разумеется, пришлось пускать в ход соответствующую программу, которая способна заморозить игру во время потери синхронизации, вернуться назад и изолировать момент начала отклонений. Кроме того, были написаны несколько программ, улучшающих совещательную систему в игре: связанные компьютеры теперь могут сверять гораздо больше деталей друг с другом. При этом скорость соединения почти не страдает.

И еще один момент: отныне мы можем поймать любого, кто попытается внести изменения в код своей игры или добраться до кода Существа.

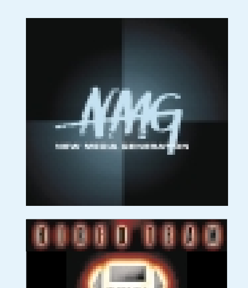
К слову, мы занимаемся не только ловлей ошибок. Когда ад борьбы за синхронизацию закончился, мы ввели в B&W систему торговли. О чем идет речь: вы можете сохранить любые предметы из одиночной игры, чтобы затем, выйдя в онлайн, продать их. Или же, заглянув в свой "мини-маркет" прямо во время игры, отыскать там что-нибудь полезное и тут же использовать.

Нет слов, создавать подобные "фичи" — одно удовольствие. Но ничто не сравнится с кайфом, который мы испытали, решив проблему синхронизации!.."

(Продолжение следует.)

The .LHX Files© 2000
Steve Jackson
Перевод с английского
Марии ГОРБАТОВОЙ.

Продолжение. Начало см. в # 1'01



КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ВТОРАЯ. ЭКВИЛИБРИСТИКА

Господин ПЭЖЭ

Конкурс продолжается, ваши уровни, надеюсь, уже благополучно прошли стадию планирования геймплея, раздумий над стилем и выбора текстур. Инструменты установлены, игра функционирует, недавно вышедший патч (а он, естественно, находится на нашем компакт-диске) без проблем проинсталлирован, и даже все заготовки (двери, стены, колонны и т.п.) продуманы и уже сделаны в едином стиле... Думаете, пора садиться за собственно уровень?



Да, некоторые профессиональные дизайнеры уровней так и делают. Берут в зубы мышь и начинают укладывать браш за брашем, тут же покрывая каждый текстурой и подгоняя до миллиметра по форме и размеру. На то они и профессионалы, опытные люди с, как правило, архитектурным образованием. А вот обычному человеку такой вариант не слишком подходит: то проходы не стыкуются, то места не хватает... И начинается мучительная подгонка: здесь растянуть проход, там дверь в сторону перенести, тут текстуру заменить...

Нет, это не наш путь! Мы ведь пробуем сделать уровень, на котором будет действительно интересно играть, а потому позволим себе не торопиться, соблюдая строгий порядок. Повторюсь: многие профи работают иначе. Первое, что они делают, — изготавливают прототип, грубую болванку, состоящую из примитивных кубиков, состыкованных как угодно, лишь бы без дырок, и покрытых минимумом текстур, разве что по цвету напоминающих будущий шедевр, чтобы почувствовать эффект воздействия окраски на психику.

На этом этапе скучные двумерные схемы уступят дорогу реальному третьему измерению. Помните, на схемах из прошлой инсталляции есть альтернативные, казалось бы, лишние пути из одного места в другое. Но это ошибочное впечатление: обретя 3D, они станут очень разными. Один коридор получит лестницу и пройдет не сбоку, как на схеме, а сверху. Второй будет горизонтальным, но извилистым, чтобы враг появлялся из-за угла неожиданно. Третий завершится балкончиком под самым потолком для отстрела копошащихся внизу, и из него можно будет только выпрыгнуть, но не зайти обратно. И т.д. и т.п.

На этом этапе нам просто необходимо изготовить уровень почти таким же, каким он будет в итоге, и морально подготовить друзей и знакомых (или хотя бы ботов) к затяжному дефматчу внутри этого ужаса. А как иначе отладить все эти дороги и тропинки, как найти те самые точки, где захочется затаиться в темноте и приготовить шотган? Само собой, тонкости и детали заранее выявить не получится, да это и не нужно — цель в том, чтобы хотя бы приблизительно обозначить серьезные проблемы.

К таким проблемам относятся участки уровня, где ничего не происходит. Вообще ничего. Никто туда не заглядывает, ни с кем не встречается, ничего не подбирает. Элементарная логика подсказывает, что такие места надо либо ампутировать, либо переделать, либо (в качестве последнего средства) положить туда какой-нибудь подарок покрупнее, вроде оружия или брони.

Может случиться и обратное: какая-нибудь точка соберет к себе всех и вся (скажем, мощная пушка и патроны к ней), и уже не важно, что еще лежит на уровне. Это лечить сложнее: просто убрать ее было бы неверно, а груда альтернативных подарков на каждом углу сделает игру слишком "мясистой". Почти наверняка вам придется переместить пушку в другое место, затруднить и замедлить доступ к ней, а на ее место положить что-то другое (или вообще убрать оттуда все).

И еще одно соображение. Многие вещи должны быть проработаны уже сейчас: ступеньки, ящики, свет (хотя бы приблизительный). Причина такой "спешки"? — все эти элементы серьезно влияют на геймплей. Время сбора подарков с верхушки пирамиды из ящиков

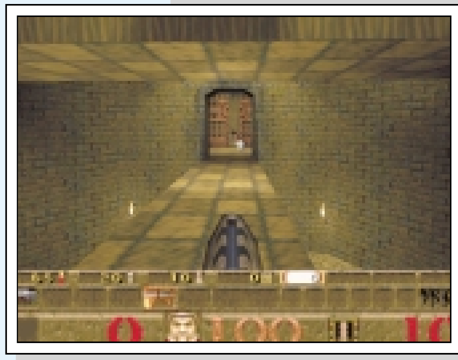


Рис.1. За моей спиной — кнопка, открывающая дверь к здоровью и оружию. На ее звук обычно прибегают конкуренты.



Рис.2. Смотрите, сколько деталей: решетка, балки на потолке, подкосики в лаве, по каждому краю идет металлическая полоска...

может изменяться в несколько раз в зависимости от высоты и расположения "сооружения". Снайпер, засевший в темной нычке, не стал бы и пробовать туда влезать, если бы там была демаскирующая его лампочка. Звук падения с высокой ступеньки или прыжка на нее выдаст бегущего, и почти наверняка впереди он встретит почетный караул. Все эти "мелочи" способны полностью изменить уровень, почти не затрагивая его архитектуру.

Само собой, с первой или даже десятой попытки уровень не созреет, играть все равно будет скучно. Только терпение и труд... ну, вы знаете.

Вот примерный список проблем и возможных путей их решения:

Q1. Игроки толкутся вокруг одной точки и не желают бегать по уровню.

A1. Переместить предмет, вокруг которого они собрались.
A2. Положить в другом конце уровня несколько приятных вещиц.
A3. Устроить неподалеку снайперскую нычку для распугивания тусующихся.

Q2. Игроки затаиваются в засадах и не желают выбегать на свет божий.

A1. Выложите полезные вещи на этот самый божий свет, чтобы был стимул ходить за ними.
A2. Осветите места, где игроки обычно прячутся.
A3. Уберите препятствия, за которыми сидят наши "диверсанты".

Q3. Один из равных по силе игроков, захватив лидерство, больше не умирает и полностью доминирует на уровне, бегая "по рельсам", собирая все подарки и отстреливая родившихся.

A1. Устройте несколько "альтернативных кормушек" (положите полезные вещи в разных концах уровня, чтобы родившиеся имели шанс взять их, прежде чем прибежит "толстый" лидер).
A2. Увеличьте количество "мелкого" оружия.
A3. Уменьшите количество патронов к мощному оружию.
A4. Сделайте броню менее доступной, чтобы у родившихся был шанс завалить лидера из слабого оружия.

Q4. Уровень очень "мясист" при том количестве игроков, для которого создавался.

A1. Уменьшите количество патронов к мощному оружию.
A2. Положите дополнительную броню и здоровье.
A3. Увеличьте количество проходов и размер комнат, чтобы встречи были чуть реже и проходили спокойнее.

Само собой, не стоит забывать и об общих правилах баланса. Мелких подарков должно быть больше, чем крупных ("сверхздоровье" не надо класть на каждом углу, а патронов к шотгану все-таки должно быть больше, чем к ракетнице). Никаких "секреток" на дефматчевом уровне (они дают нечестное преимущество тому, кто о них знает)! Чем ценнее вещь, тем сложнее ее брать (возможно, даже с потерей здоровья).

К примеру, нет ничего зазорного в том, как размещено "мегаздоровье" на q2dm1 (на большом ящике). Туда можно запрыгнуть либо с помощью rocket-jump, потеряв чуток жизни (и это требует некоторого мастерства), либо посредством стрейф-прыжка, разумеется, в совершенстве владея этой техникой (но это будет долго и довольно сложно).

Неплохо работают также аудиостимулы: например, дверь, которая открывается достаточно медленно и с характерным звуком, проинформирует окружающих, что кто-то отправился за мощным оружием, а заодно даст им время прийти на звук, так что на выходе рискнувшего уже будут встречать.

Звуки прыжков, падений, работы выключателей, "коллекционирования" подарков и т.п. тоже немало говорят опытному уху. Достаточно поставить в правильном месте ступенечку, на которую нельзя просто зайти, а нужно запрыгивать, и окружающие получат дополнительный шанс отреагировать на это действие.

ВПЕРЕД, К КРАСОТАМ!

Итак, тестирование геймплея благополучно начато и идет полным ходом. От игроков поступают предложения и замечания (ни в коей мере, впрочем, не превращающиеся в коллективную разработку, — решения должен принимать один человек, автор уровня, именно он знает, что и зачем там происходит). Все идет как надо. В этот момент так легко сказать себе: "все уже готово, можно отсылать". Но не стоит этого делать, на самом деле работа только начинается.

Напомню: у вас где-то должны лежать заготовки всех элементов уровня, сделанные в едином стиле и тщательно проработанные. Начните потихоньку вставлять их, меняя временные кубики на настоящие комнаты, подбирая текстуры и добавляя архитектурные мелочи. Обработайте одну комнату и сравните ее с остальным уровнем. Есть разница? Если нет — значит, что-то тут не так, либо заготовки неудачные, либо какие-то проблемы с дизайнерским чутьем. Как правило, именно в этот момент у самого автора должна упасть челюсть и зайтись дыхание: комната настолько непохожа на все остальное, что хочется работать и работать.

Не забудьте, кстати, тщательно проверить все вокруг на предмет наличия и правильного использования текстур. Они способны испортить или, наоборот, спасти почти любой уровень. Обратите внимание на их разрешение: если текстура маленькая, ее придется растягивать, а если она сильно растянута, то выглядит "замыленной" и сильно отличается от других. Общее пра-

Рис.3. Казалось бы, вопиющее нарушение баланса: красная броня и ракетница в одном месте. Отнюдь — смотрите следующий рисунок.

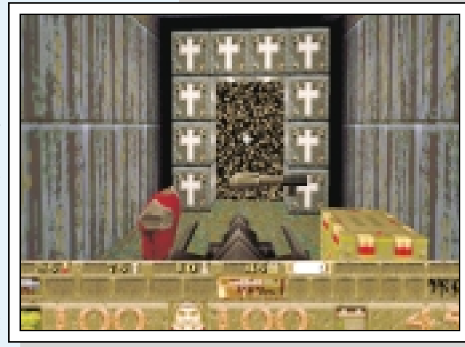



Рис.4. А вот и "противовес": второй игрок тем временем берет "мегаздоровье" и еще одну ракетницу, после чего начинается разборка.

вило таково: все текстуры, расположенные рядом, должны иметь близкое разрешение.

Сама же архитектура на этом этапе должна постепенно усложняться, но скорее при помощи заготовок, а не ручной подгонки. Дело в том, что по результатам окончательного тестирования готового уровня (уже с освещением и финальной архитектурой) почти наверняка захочется что-то переделать, и лучше, когда ничто не мешает. Ну а когда появится полная уверенность, что лучше просто не бывает, можно и финтифлюшки начать развешивать, ориентируясь на показатели fps. Самое забавное, что fps нужно повышать далеко не всегда. Если хотя бы в одном популярном месте на уровне fps заметно ниже, чем в остальных, и ничего с этим поделать нельзя, придется... слегка огрублять весь уровень (разумеется, в первую очередь при этом страдает его красота). Ибо нет ничего хуже переменной частоты кадров в разгар битвы: только приспособился к одной цифре, как за углом вдруг начинает шалить мышь, реагируя на просевшее количество кадров в секунду...

ОСВЕЩЕНИЕ

Отдельные зоны уровня должны легко отличаться "на глаз" друг от друга, чтобы игроки не могли запутаться. Это аксиома, друзья. Вы замечали, как этого добиваются профессионалы? Самый первый и очевидный способ — архитектурный. Где-то приметную арку поставят, где-то постамент уникальный или ловушку хитрую (помните "язык" на самом первом уровне Quake III: Arena или хитрые места на DM2 в Quake?) — и вот игрок бежит от одного четкого ориентира к другому. Но архитектура — штука дорогая, причем во всех смыслах. И трудоемка, и прожорлива в смысле полигонов (если вдруг понадобится соорудить что-нибудь нетривиальное), а в итоге все это выливается в немалые деньги. Нехорошо. Бороться можно нестандартной расстановкой стандартных заготовок, но не надейтесь, что это решит все проблемы.

Второй вариант — текстурный. Одна комната — из камня, вторая — металлическая, в третьей повсюду зеркала и стекло. Этим грешили разработчики в самом начале Unreal, пытаясь оправдать это сценарием. Увы, безнаказанно нарушать единство стиля никому не позволено, и делать очень уж разные вещи в пределах одного уровня не рекомендуется. А вот поиграть, во-первых, уникальными текстурами (помните витражи и портреты демонов в Quake?), а во-вторых, вариациями на одну и ту же текстурную тему (есть почти в любой игре) — это завсегда, это почетно и красиво. К примеру, провел в одной комнате по стенам полосочку, в другой решетки вентиляционные местами нарисовал, в третьей тот же камень, но кусками поменьше...

И, наконец, третий, самый простой, но и самый зрелищный метод. Не так давно в играх появилась штуковина, которую долго поминали на коробках в числе "революционных нововведений" и на которую я почти в каждой рецензии на игры того времени ругался. Но о ней мы поговорим отдельно.

ДА БУДЕТ СВЕТ!

Штуковина эта называется "цветное освещение". Ничего сложного в ней, разумеется, нет, и отсутствовала она, пожалуй, только в Quake, поскольку тогда ускорители еще не появились, а программно считать втрое больше данных для освещения было слишком накладно. Но уже в Quake 2 проблема исчезла, и с тех пор практически любая игра использовала ускорители, а об одноцветном свете позабыли.

О вкусах не спорят. Но спорить мы и не будем, я лишь постараюсь озвучить несколько очевидных правил, которые нарушают почти все самодеятельные уровнестроители, а потому, несмотря на немалое старание, не претендуют на первые места в наших конкурсах.

Во-первых, в освещении, как и во всем остальном, важна умеренность. Лучше пусть будет темнее, чем светлее, пусть освещение будет белым, серым, чуть-чуть желтоватым или голубоватым, но не превращается в оранжевое, зеленое или фиолетовое, если только того не требует экзотическая обстановка.

Здесь надо сделать небольшое отступление в науку психологию. Что такое "хороший уровень"? Для типичного игрока интересны три вещи. Правдоподобие, красота, интересная игра. Об интересной игре в приложении к дефматчу мы говорим уже во второй раз и неплохо ее обсудили, а вот красота и правдоподобие в чем-то едины и заслуживают более подробного разговора.

Оглянитесь вокруг. Вы сейчас сидите в прямоугольной коробке, стены которой покрыты однотонной бумагой, в ней белый потолок и паркетный пол. Три текстуры, шесть прямоугольников. Правдоподобно? Отнюдь — пустой и однотонной комната бывает только в первые полчаса после капитального ремонта, и никто ее такой себе не представляет. Красиво? Не очень, ибо скучно до зевоты и противоречит всем мыслимым художественным канонам.

Оглянитесь вокруг еще раз. Прямоугольная коробка приобретает знакомый и обжитой вид, когда в ней появляется множество мелких предметов (не будем пока о количестве полигонов, ладно?), когда на ровной и гладкой поверхности заводятся пятнышки, вмятинки, гвоздики. Когда в разных точках комнаты возникают лампы, из окна проглядывает косой луч солнца и отражается на полированной поверхности стола, наполняя комнату отблесками и тенями, а на пол ложится коврик.

Рис.5. Количество деталей и текстур поражает. Колонны и стены сделаны из разного материала (но похожего!).



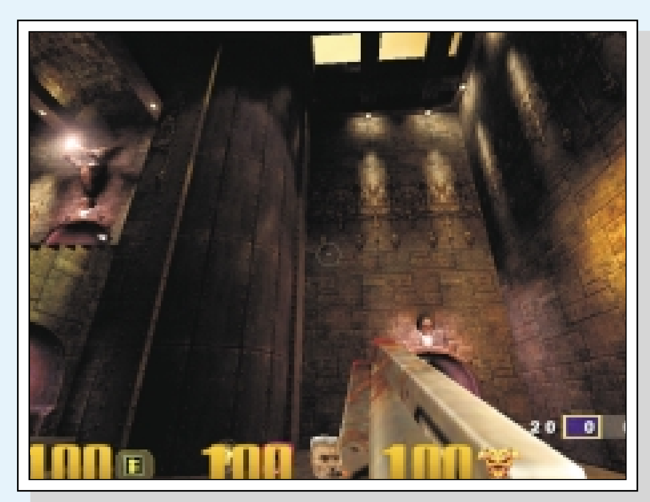


Рис.6. В поле зрения одновременно попадает десять источников света! И это не считая неба, просвечивающего сквозь решетку на потолке. Так создается картина, достойная доверия.

Понятно, что в каменном подземелье коврик не положишь и окошко не прорубишь, но общее правило правдоподобия остается верным: детали, детали, еще раз детали, а затем освещение и еще раз освещение. Человеческий глаз приспособлен природой к выявлению деталей на текстурах и тонкостей освещения еще с тех пор, когда обезьяна сидела на дереве и обязана была вовремя обнаружить полоски на шкуре тигра, мелькнувшие в солнечном луче. Те, кто не обращал внимания на подобные мелочи, потомства не оставили, и мы с вами все поголовно происходим от внимательных обезьян.

Архитектурные и текстурные детали, увы, ограничены мощностью ускорителей, да и обсуждали мы их уже неоднократно, а вот правильность освещения мы просто обязаны обеспечить, чтобы добиться правдоподобия.

Второй параметр, который нужен хорошему уровню, — красота. Увы, формализовать ее, поверить, тысызыть, алгеброй, пока никому не удавалось. Зато на эту тему придуманы миллион учебников, школ и институтов. Все желающие могут смело зубрить тонкости композиции, пропорции и прочих умных слов. Правда, за время нашего конкурса, вы, наверное, не успеете этого сделать, но в будущем — обязаны! А пока скажу просто: чтобы правдоподобное стало красивым, можно и нужно ориентироваться на то, что уже существует в нашем с вами мире и признано красивым большим количеством умных людей.

Мысль вроде бы простая, но почему, почему никто из конкурсантов к ней не прислушивается? Взгляните на какой-нибудь из Quake'ов, а теперь откройте справочник по архитектуре. Вот они, готические шпили и арки. Полистайте справочник еще немного, и вы обнаружите, что умные дизайнеры из id почти ничего не придумывали "из головы", они толково использовали то, что человечество накопило за тысячи лет. Что мешает вам сделать то же самое? В любой библиотеке есть книги по архитектуре. На худой конец, загляните в какое-нибудь красивое "живое" здание, которое есть в вашем городе, и посмотрите, как оно устроено снаружи и внутри.

Впрочем, я отвлекся. Мы ведь о свете. Он несет двойную нагрузку. Прежде всего он обязан быть настоящим, то есть давать именно то, чего человек ожидает подсознательно. Если на полу есть светлое пятно, но нигде поблизости не обнаруживается источника света (лампы, факела, дыры в потолке), зритель, даже если и не заметит этого сознательно, обязательно "запнется" где-то в глубинах той части мозга, что до сих пор следит за тигром в джунглях. Увы, современные игры не всегда позволяют достичь "честного" реализма из-за недостаточно точного просчета многочисленных отражений и поглощений света. В борьбе за реализм все средства хороши, и тогда приходится подсвечивать те места, куда свет не добрался "самотеком", невидимыми источниками небольшой яркости, или вообще задавать фоновое освещение по всему уровню.

Впрочем, реализм не самоцель. У света есть еще одна задача — игровая. Чуть выше говорилось, что цветное освещение можно и нужно применять для аккуратного манипулирования сознанием игрока. Чуть-чуть увеличили синюю составляющую в освещении одного участка уровня, чуть-чуть подкрасили желтым или красноватым другую — и уже не нужно менять текстуры, чтобы их отличить. Главное не переусердствовать (что, увы, встречается и у профессионалов — например, на одном из дефматчевых уровней в Quake 2, где под водой все зачем-то залито ядовитым зеленым светом) и не нарушить пресловутую иллюзию реализма.

Еще один вариант применения света для игровых целей — умное применение теней и темноты. В них можно прятаться, их можно использовать как фон, чтобы лучше были видны красивые или интересные места уровня. Наконец, ими можно маскировать недостатки и подчеркивать достоинства. Не хватило полигонов, все начинает тормозить? Уберите немного деталей и убавьте в этом месте освещенность. Но, само собой, при этом не забывайте о реализме: "погасите" факел поблизости, "разбейте" лампочку, поставьте какое-нибудь препятствие на пути света, чтобы оно отбрасывало тень в нужном направлении... А те самые красоты, на которые и ушли все полигоны, подсветите направленным лучом, причем так, чтобы тень, отбрасываемая ими, подчеркивала сложность формы и ощущение объемности.

Увы, нынешняя инсталляция, как и следовало ожидать, получилась довольно сумбурной. А чего вы хотите? Мы ведь говорили о "высоких материях", которые годами постигают в художественных вузах, но для которых так и не придуманы формальные критерии и методики. Нарисовать квадрат черного цвета может каждый, но только "Черный квадрат" Малевича — шедевр. Давайте делать свои собственные квадраты...

(Продолжение следует.)

Рис.7. Стиль, увы, нарушен: электрический светильник не должен соседствовать с факелом. Зато хорошо видно, как до неузнаваемости меняется текстура при разном освещении.





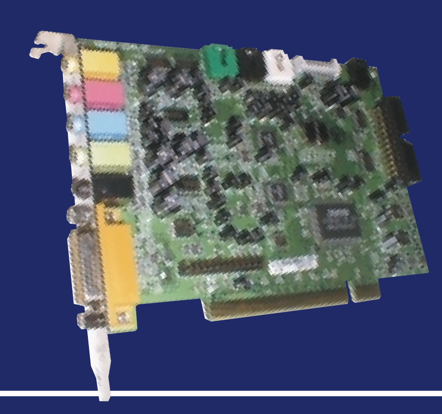
ВОСЬМОЕ ПРИШЕСТВИЕ



Ежегодно корпорация Microsoft обновляет DirectX. Девятого ноября прошлого года миру была явлена очередная, восьмая по счету версия этого API.

Стр.116

НЕ ПУСТОЙ ДЛЯ УХА ЗВУК



После смерти компании Aureal на рынке ускорителей 3D-звука наступило затишье, поскольку серьезных конкурентов у SB Live! практически не осталось. Одно время в борьбу с Creative пыталась вступить корпорация Diamond Multimedia с платой MX400, однако и эта компания прожила недолго...



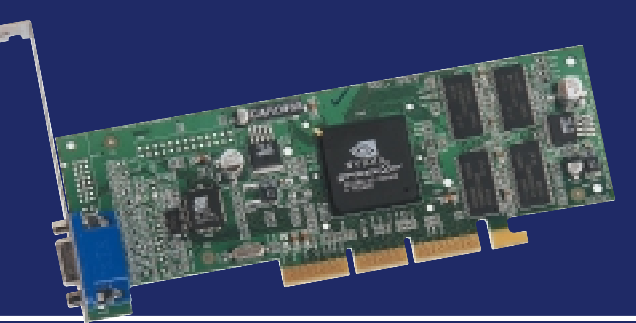
Стр.118



МАЛЕНЬКОЕ 3D

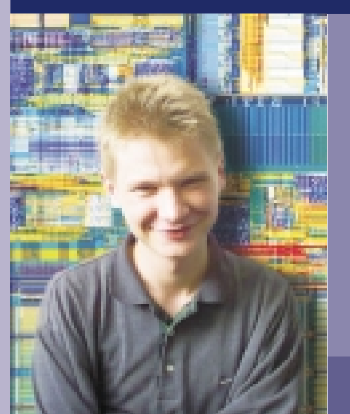
Что греха таить, среди заядлых игроков встречаются еще эстетствующие элементы, убежденные, что комфортно играть можно только в разрешении 1600x1200, да еще и в "истинном" цвете. Для чего нужен сущий пустяк: отменное железо первой свежести.

Стр.125



ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ВОСЬМОЕ ПРИШЕСТВИЕ



Ежегодно корпорация Microsoft обновляет DirectX. Девятого ноября прошлого года миру была явлена очередная, восьмая по счету версия этого API (англоязычный вариант которого вы, к слову, могли найти на прошлом .EXE-диске). Сегодня мне хотелось бы рассказать о новых возможностях и перспективах DirectX 8.

Николай РАДОВСКИЙ

Напомню, что DirectX — это набор интерфейсов Windows (API), значительно упрощающих программирование мультимедийного железа. Эта задача (программирование) столь глобальна, что Microsoft пришлось разбить DirectX на компоненты — независимые части, каждая из которых отвечает за свой тип устройств. Рассмотрим новые возможности, появившиеся в основных компонентах DirectX 8.

ГРАФИКА

Традиционно за графику отвечали два компонента DirectX: с помощью процедур DirectDraw игры работали с плоским изображением, а 3D-графикой заведовал Direct3D. В последние годы DirectDraw практически не развивался: шестая и седьмая версии DirectX привнесли в него чисто косметические изменения. В восьмом DirectX этот компонент фактически поглощен стремительно расширяющимся Direct3D. Полученный гибрид назван DirectX Graphics. Этот шаг вполне логичен, поскольку DirectDraw и Direct3D имели много общего. Объединение этих графических компонентов позволило существенно упростить инициализацию Direct3D и программирование для этого интерфейса. Также из DirectX Graphics удалены некоторые явно устаревшие возможности (к примеру, вывод 3D-графики в палитровых видеорежимах).

Кроме того, программам наконец запрещено читать данные из буфера кадра и тем более непосредственно записывать в него что-либо. Эти ограничения позволяют разработчикам аппаратуры беспрепятственно использовать специфические приемы работы с кадровым буфером типа полного антиалиазинга, мультисэмплинга и тайлового рендеринга. Все перечисленные выше нововведения, конечно, упрощают жизнь программистам и разработчикам железа, однако никаких принципиально новых возможностей в DirectX не привносят. Покончив с ними, рассмотрим 3D-функции, появившиеся в DirectX Graphics впервые.

Самой громкой графической инновацией восьмой версии DirectX стали, безусловно, шейдеры. Мы уже касались этой темы в предыдущих выпусках железных УЧУ-полос, теперь пришло время рассказать о шейдерах подробнее. Начнем, как водится, издалека.

До недавнего времени все графические чипы оставались узко специализированными микросхемами, умевшими выполнять лишь ограниченный набор аппаратно прошитых функций. Иными словами, 3D-акселераторы, в отличие от центральных процессоров и DSP, нельзя программировать. Ускоритель либо поддерживает некую функцию изначально, либо принципиально с ней несовместим. Обучить бестолковую железку какому-либо новому (не зашитому в нее) способу обработки пикселей почти невозможно. Такая ограниченность вполне объяснима. Чип, поддерживающий строго определенный набор операций, гораздо проще и дешевле универсального процессора с аналогичной производительностью. Показательно, что в звуковых платах довольно часто используются DSP, которые нетрудно перепрограммировать для выполнения новых задач (именно так Creative прививает своему EMU10K1 очередные версии EAX). Ускорителям 3D-графики приходится обрабатывать куда большие потоки данных, и универсальные DSP здесь практически неприменимы. В результате, при появлении новой перспективной функции разработчикам игр годами приходится ждать пока она будет реализована в большинстве железок и поддержана DirectX.

Восьмой DirectX позволяет программистам определять собственные процедуры обработки пикселей и вершин, названные шейдерами. Такие процедуры составляются из арифметических команд, напоминающих ассемблерные, причем никаких операторов передачи управления (условные и безусловные переходы, циклы и т.п.) не предусмотрено. DirectX, получив код шейдера, транслирует его и отдает на выполнение ускорителю. Фактически, в DirectX 8 впервые предпринята попытка сделать 3D-ускоритель более универсальным и программируемым. Совместимый с шейдерами акселератор может выполнять не только предопределенные функции, но и микропрограммы, определяющие новые методы обработки пикселей и вершин.

Существуют два вида шейдеров: вершинные и пиксельные. Первые определяют функции, выполняемые при геометрической обработке вершин (трансформации треугольников и вычислении их освещенности). С их помощью можно реализовать сложные модели освещения, морфинг и интерполяцию вершин (мы писали об этих эф-

фектах в .EXE #10'00), а также объекты с динамически изменяемой геометрией. Если вершинные шейдеры не поддерживаются 3D-ускорителем, то все связанные с ними расчеты будут возложены на центральный процессор.

Пиксельные шейдеры управляют процессом наложения текстур на треугольники, позволяя программисту задавать цвет каждого пикселя. С их помощью можно создавать новые операции альфа-смешения текстур, рельефного текстурирования (Bump Mapping) и даже реализовать попиксельный расчет освещенности. Обрабатывать пиксельные шейдеры может только 3D-ускоритель, и возложить их обработку на центральный процессор, к сожалению, нельзя. Похоже, что полноценной (то есть соответствующей всем требованиям Microsoft) поддержки шейдеров обоих типов не обеспечивает ни один из современных 3D-чипов. На мой взгляд, появление шейдеров будет очень значительным шагом в развитии 3D-ускорителей, не меньшим по значимости, чем дебют геометрических сопроцессоров.

Кроме шейдеров в DirectX Graphics добавлена поддержка объемных текстур, полного антиалиазинга и мультисэмплинга (аналог технологии T-buffer покойной корпорации 3dfx), а также вывод систем частиц.

ЗВУК

Подобно графическим компонентам, звуковые составляющие DirectX (ответственный за запись и воспроизведение WAV-файлов DirectSound и обрабатывающий MIDI-треки DirectMusic) также объединены в единый интерфейс DirectX Audio. Отныне оцифрованный звук (WAV-файлы) и синтезированная музыка (MIDI-треки) равноправны: разрешено загружать и проигрывать их с помощью одних и тех же механизмов, синхронизировать их воспроизведение, накладывать на них эффекты типа реверберации, позиционировать их в пространстве и даже микшировать. Такой подход облегчает загрузку WAV-файлов и упрощает синхронное воспроизведение с ними MIDI-треков. Сомневаюсь, правда, что новые возможности DirectX Audio подогреют интерес разработчиков игр к MIDI-музыке. Во многих игровых ПК до сих пор сохранились звуковые платы с низкокачественными синтезаторами (ISA-ветераны типа Sound Blaster 16) либо посредственными банками инструментов. Поскольку MIDI-композиции звучат на таких системах просто чудовищно, девелоперы предпочитают хранить в оцифрованном виде даже музыкальные треки.

В DirectX Audio включены также базовые возможности EAX. Программисту разрешено не только выбирать параметры реверберации из предопределенных наборов (пресетов), но и настраивать их самостоятельно. Поддержка звуковых преград (occlusions) и препятствий (obstructions), дебютировавшая во второй версии EAX, в DirectX пока отсутствует.

СЕТЬ

В новой версии DirectX значительно усовершенствован DirectPlay — компонент, отвечающий за поддержку сетевого взаимодействия. Microsoft целиком переписала этот интерфейс, стараясь оптимизировать его для гигантских многопользовательских игр вроде Everquest. DirectPlay поддерживает все виды соединений (модемное, локальные сети и Интернет) и сетевых архитектур (одноранговые сети и "клиент-сервер"). Добавлен также новый ингредиент — DirectPlay Voice, позволяющий игрокам общаться голосом во время мультиплейерных баталий. Для минимизации трафика речь передается по сети в сжатом виде, причем степень



сжатия может варьироваться. Для трансляции голоса одного игрока требуется полоса пропускания сети от 1,2 (наихудшее качество) до 64 (наивысшее качество, без потерь) килобит в секунду. Таким образом, для низкокачественной трансляции переговоров теоретически должно хватить скорости даже простого модемного соединения. Я, правда, подозреваю, что ветхие телефонные линии и неторопливые провайдеры мигом докажут ущербность этой теории. Тем не менее в играх по локальной сети DirectPlay Voice может быть действительно востребован.

ВВОД

За общение с игровыми контроллерами в DirectX традиционно отвечает компонент DirectInput. В своей восьмой инкарнации он расширен функцией Action mapping, позволяющей игре отслеживать не физическое состояние контроллера (положение осей, нажатие кнопок), а более высокоуровневые события, названные акциями. Для каждого жанра определен свой набор акций, причем любая игра может дополнить этот список. Например, для автомобильных симуляторов предусмотрены следующие акции: поворот, газ и тормоз, переключение передач и видов.

Action mapping позволяет игре абстрагироваться от технических особенностей работы контроллеров и, что особенно важно, значительно упрощает конфигурирование последних. Достаточно единожды привязать оси и кнопки контроллера к различным акциям, и все игры, созданные для DirectX 8, станут работать с этой раскладкой. Например, нужно всего один раз объяснить DirectInput, что акция "поворот" соответствует повороту руля, а акции "газ" и "тормоз" — нажатию педалей, чтобы все будущие автомобильные симуляторы подружились с баранкой без дополнительных вопросов. Таким образом, Action mapping должен избавить нас от утомительной процедуры настройки клавиатуры, мыши или джойстика в каждой новой игре.

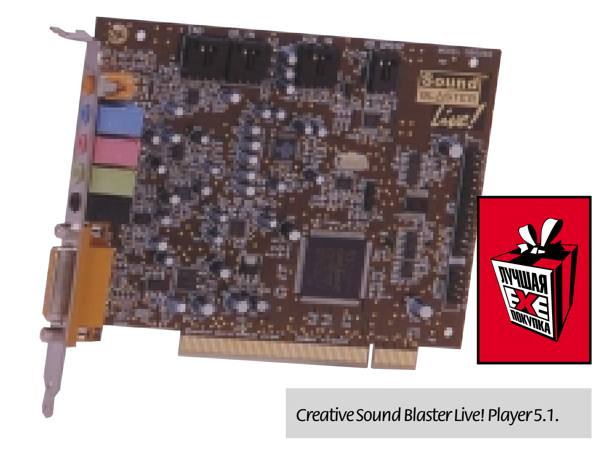
И ВСЕ ЭТО В БУДУЩЕМ

Изменения, внесенные в DirectX 8, поистине революционны. Значительно переработаны все компоненты этого интерфейса. Столь радикально DirectX обновлен, пожалуй, впервые. Но, к сожалению, современные игры не смогут воспользоваться описанными выше функциями. Возможности восьмого DirectX раскроются лишь по мере появления игр, "заточенных" под этот API.

НЕ ПУСТОЙ ДЛЯ УХА ЗВУК

После смерти компании Aureal на рынке ускорителей 3D-звука наступило затишье, поскольку серьезных конкурентов у SB Live! практически не осталось. Одно время в борьбу с Creative пыталась вступить корпорация Diamond Multimedia с платой MX400, однако и эта компания прожила недолго...

Николай РАДОВСКИЙ



Creative Sound Blaster Live! Player 5.1.

Впрочем, почетное место “могильщика SB Live!” пусто не бывает. Сегодня на наш хирургический стол попал очередной претендент на это звание — Turtle Beach Santa Cruz, а также два обновленных Live!.

Отличительная черта этих плат — поддержка 5.1-канальных акустических систем (напомним, что все предыдущие ускорители 3D-звука работали лишь с четырьмя колонками). Дополнительные каналы используются в звуковых дорожках фильмов, записанных на DVD. Чаще всего звук на дисках DVD-Video хранится в форматах Dolby Surround и Dolby Digital. Стоит рассказать об этих стандартах подробнее.

DOLBY SURROUND

Эта разработка Dolby Laboratories кодирует информацию о четырех звуковых каналах в обыкновенном аналоговом стереосигнале. Такой сигнал можно записать на любой (как аналоговый, так и цифровой) носитель: аудио- или видеокассету, CD или DVD. Декодер Dolby Surround, получив стереосигнал в этом формате, извлекает из него данные о трех каналах: левом, правом и тыловом. Позже был разработан Dolby Pro Logic — более совершенный способ декодирования этого формата, умеющий добывать из треков Dolby Surround еще и центральный канал.

Как правило, к Pro Logic-декодерам подключают шесть источников звука: левую, правую, центральную и две тыловых колонки, а также сабвуфер (низкочастотный динамик). Основные достоинства Dolby Surround — относительно невысокая цена компонентов и простота кодирования звука в этот формат. Кроме того, Surround-треки “совместимы” с обыкновенной стерео- и моноаппаратурой. В этом формате закодированы стереотреки на многих видеокассетах (такие кассеты помечены лейблом “Dolby Stereo”).



Стоит отметить, что Dolby Surround — относительно простой формат с ограниченным частотным диапазоном монофонического тылового канала (оба динамика воспроизводят одинаковый сигнал). Это обстоятельство сильно ограничивает возможности панорамирования звука. Кроме того, центральный и тыловой каналы зависимы от левого и правого.

Таким образом, в актив Dolby Surround можно записать относительную простоту кодирования/декодирования, совместимость со всеми современными аудионосителями и широкую распространенность.



DOLBY DIGITAL (AC-3)

Это современный цифровой формат кодирования многоканального звука. Трек Dolby Digital может хранить пять дискретных полноценных каналов (левый фронтальный, правый фронтальный, центральный, левый тыловой и правый тыловой) и один канал с ограниченным частотным диапазоном для дополнительных низкочастотных эффектов (так называемый LFE-канал). Такую

конфигурацию часто обозначают "5.1". Подчеркнем, что все пять каналов способны хранить звук во всем диапазоне слышимых частот (от 20 Гц до 20 кГц) и к каждому из них при желании можно подключить сабвуфер. Канал LFE нужен только для усиления низкочастотных эффектов, в то время как основные басы записаны на пяти базовых каналах.

Все каналы полностью независимы. Dolby Digital, в отличие от Dolby Surround, является цифровым стандартом и допускает хранение и декодирование треков только в цифровой форме. DVD — самый распространенный носитель звука в этом формате. Большинство дисков DVD-Video содержат треки Dolby Digital, однако лейбл "Dolby Digital" или "Dolby AC-3" на упаковке диска вовсе не гарантирует пятиканального звука. Он сообщает лишь о наличии трека, закодированного в этом формате, однако сама дорожка может быть двухканальной (стерео) или даже монофонической. Точное количество каналов можно выяснить лишь из примечания, не всегда, увы, наличествующего.

В компьютерных играх Dolby Digital встречается очень редко: фактически, в этом формате хранится лишь звук к видеозаставкам записанных на DVD игр. Поэтому проблемы, связанные с декодированием этого формата, волнуют любителей кино гораздо больше, чем игроков.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытные платы устанавливались в компьютер с процессором Duron 650, материнской платой Chaintech 7AJA (чипсет VIA KT133), 128 мегабайтами PC-133 SDRAM, 3D-ускорителем Creative 3D Blaster GeForce2 GTS, жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A и накопителем DVD-ROM Sony DDU220E.

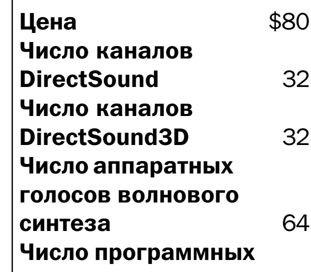
Перед тестированием каждой платы на компьютер заново устанавливались операционная система Windows 98 SE, DirectX 8 и последние версии драйверов.

Для субъективной оценки качества звучания использовались акустическая система Creative DeskTop Theatre 5.1 DTT2200 и наушники Sony MDR CD1000.

Все игры запускались в разрешении 800x600 High Color и с минимальной детализацией текстур, дабы минимизировать влияние 3D-акселератора на результаты тестов.

Кроме того, мы прослушали на каждой плате звуковые дорожки к нескольким фильмам на DVD ("Сонная лощина", "Ронин" и "Молодые стрелки"), воспользовавшись услугами программного декодера DVD-Video WinDVD 2.3.

Creative Sound Blaster Live! Player 5.1



Цена	$80
Число каналов DirectSound	32
Число каналов DirectSound3D	32
Число аппаратных голосов волнового синтеза	64
Число программных голосов волнового синтеза	960
Чипсет	EMU10K1
Выходы	два линейных стереовыхода, совмещенный аналоговый и цифровой (S/P-DIF) выход
Внешние входы	линейный, вход для микрофона, гейм-порт/MIDI
Внутренние входы	аналоговый CD, цифровой CD, Aux, TAD
Поддержка API	DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0/2.0
Версия драйверов	Live!Ware 3.0

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.5

Creative Labs с завидным постоянством ежегодно обновляет свои лучшие звуковые платы. Важнейшее отличие SB Live! Player 5.1 от предшественника SB Live! Player, протестированного нами в апрельском номере прошлого года, отражено в названии: новые платы умеют работать с 5.1-канальным звуком. Подробнее об этих возможностях мы расскажем чуть ниже, сейчас же поведаем о комплектации Player 5.1.

В коробке с типичным для Creative дизайном пряталась сама плата, мультиязычное (составленное, в том числе и на русском) руководство по ее настройке, два шнура для подключения к приводам CD/DVD-ROM через аналоговый и цифровой выходы (большинство современных накопителей этого типа оснащены цифровым выходом, позволяющим при прослушивании аудио-CD задействовать качественный ЦАП звуковой платы, а не убогие преобразователи самих приводов). Кроме того, к плате прилагались CD с драйверами и разнообразным ПО (FuruteBeat 3D, PixMaker и PixScreen, а также LAVA Player) и простенькая аркадная гонка Rage Rally.

Dolby Digital, в отличие от Dolby Surround, является цифровым стандартом и допускает хранение и декодирование треков только в цифровой форме.

При поверхностном осмотре нам удалось обнаружить лишь минимальную разницу между Player 5.1 и "простым" Player: платы отличались расположением некоторых элементов, позолоченные внешние аудиоразъемы почему-то заменены на разноцветные пластиковые (видимо, сказывается модная тенденция к цветовой дифференциации коннекторов), а чип EMU10K1 обрел новый, значительно более тонкий корпус.

Реальные отличия нового поколения SB Live!, конечно, более существенны. Player 5.1 и его старший брат Platinum 5.1 оснащены тремя аналоговыми стереовыходами, а их предшественники поддерживали только два линейных выхода. Дополнительный стереовыход совмещен на новых Live! с гнездом Digital Out jack (внешний цифровой выход S/P-DIF). Режим работы этого универсального конектора (цифра или аналог) настраивается в драйверах платы.

Таким образом, к новым Live! можно подключить 5.1-канальную акустику (две пары тыловых и фронтальных колонок плюс центральный спикер и сабвуфер) не прибегая к услугам внешних декодеров. Подчеркнем, что предыдущие платы умели выводить звук на 5.1-канальные акустические системы, подключенные через внешний декодер Dolby Pro Logic или Dolby Digital. Принципиальная новизна Player 5.1/Platinum 5.1 в том, что эти платы в дополнительных декодерах не нуждаются. Специально для них Creative Labs выпустила комплект из пяти колонок и сабвуфера DTT2200, отличающийся от старших (и куда более дорогих!) собратьев по серии Desktop Theatre 5.1 отсутствием внешнего декодера. Справедливости ради стоит отметить, что этот комплект совместим с 5.1-канальными звуковыми платами не только самой Creative, но и ее конкурентов. По крайней мере карта Turtle Beach Santa Cruz вполне успешно выводила звук на все пять колонок и сабвуфер комплекта DTT2200.

Итак, новые Live! способны обходиться без внешнего декодера. На наш взгляд, в отказе от этого компонента есть всего один значительный плюс — экономия денег. На момент написания этих строк колонки DTT2200 стоили в столице около $125, а обремененная декодером система DTT2500 Digital

тянула на $100 дороже. Минусов у экономии, как всегда, немало. Во-первых, внешние декодеры обычно обеспечивают лучшее качество звука. Во-вторых, большинство из них облагорожены регуляторами громкости, тона и баланса каналов, избавляя пользователя от необходимости копаться в недружелюбных настройках программных микшеров. В-третьих, внешний декодер можно использовать не только с ПК, но и с домашней аудио- и видеотехникой. Например, владельцы видеомагнитофонов со стереозвуком могут подключить к ним декодер Dolby Pro Logic и наслаждаться многоканальным звуком при просмотре видеокассет. Стоят ли эти возможности дополнительных затрат — решать вам. Мы лишь подчеркнем, что любая из протестированных в этом номере звуковых плат совместима с внешними декодерами Dolby Digital и Dolby Pro Logic.

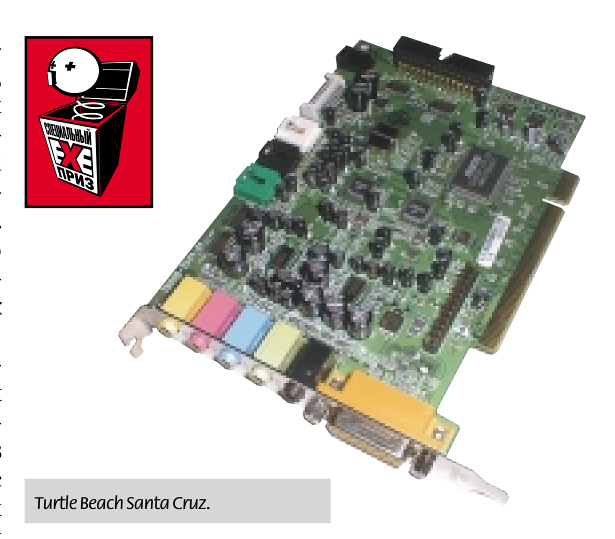
От предшественников новые Live! отличаются также умением самостоятельно декодировать формат Dolby Digital. Впрочем, это заслуга скорее не самих плат, а их драйверов. Наши измерения загрузки ЦП показали, что декомпрессия возлагается на центральный процессор. Заметим также, что эта возможность, вообще говоря, не обязательна. Дело в том, что все программные плейеры DVD-Video могут самостоятельно декодировать Dolby Digital. Жаль только, что ни одна из плат этого обзора не была укомплектована программным DVD-декодером, поэтому нам пришлось добывать это ценное ПО самостоятельно. К сожалению, на момент публикации этих строк с 5.1-канальными звуковыми платами дружил лишь InterVideo WinDVD версии 2.3. Только он мог задействовать все аналоговые каналы Turtle Beach Santa Cruz, поскольку драйверы этой платы не умеют декодировать Dolby Digital.

С подбором софтверного DVD-плейера к новым Live! проблем было куда меньше. Платы дружили не только с WinDVD 2.3, но и с любым программным DVD-декодером, умевшим посылать звук в формате Dolby Digital на их цифровой выход (например стареньким PowerDVD 2.5). После включения опции "AC-3 decode" драйверы Player 5.1 самостоятельно декодировали звук и передавали его на колонки.

Стоит отметить еще одну интересную возможность новых плат Live! по работе с многоканальным звуком. Функция "Bass Redirection" (перенаправление баса) позволяет этим картам выжать дополнительные басы из лишенных декодера недорогих 5.1-канальных аудиосистем. Не секрет, что простенькие спи-

Например, владельцы видеомагнитофонов со стереозвуком могут подключить к ним декодер Dolby Pro Logic и наслаждаться многоканальным звуком при просмотре видеокассет.

керы таких комплектов не справляются с басом самостоятельно, полагаясь только на сабвуфер. Bass Redirection позволяет перенаправить низкие частоты из пяти основных каналов в канал LFE, поскольку именно к нему подключается сабвуфер в подобных аудиосистемах. Теоретически, DTT2200 не должен нуждаться в этой функции, так как он оснащен встроенным кроссовером, призванным изымать низкие частоты из пяти основных каналов и передавать их на сабвуфер. Практика, однако, показала, что включение Bass Redirection значительно улучшает "басовитость" даже этого комплекта — ударные приобре-



Turtle Beach Santa Cruz.

тают напор и упругость. Судя по всему, Live! справляются с разделением частот значительно лучше, чем встроенный в DTT2200 кроссовер. Подчеркнем, что при подключении платы к четырехканальным или стереоакустическим системам, а также к внешнему декодеру Dolby Digital функция "Bass Redirection" бесполезна.

Подводя итоги возможностей новых Live! по работе с Dolby Digital, хотелось бы подробнее рассказать о пользе многоканальной акустики. Не секрет, что большинство программных декодеров DVD-Video умеют выводить 5.1-канальный звук на квадрофонические колонки (как правило, подобные комплекты состоят из четырех спикеров и сабвуфера). Так стоит ли вообще раскошеливаться на 5.1-акустику типа DTT2200 или возможности четырех колонок и саба вполне достаточны? Мы считаем, что любителям DVD-Video не надо экономить на акустической системе с центральным и LFE-каналами. По крайней мере при просмотре фильмов, облагороженных качественными звуковыми дорожками, разница между 5.1-канальным и квадрофоническим режимами работы DTT2200 была хорошо заметна.

При ускорении 3D-саунда новые Live! отличаются от предшественников только умением позиционировать звук на 5.1-канальной акустике. Дополнительный центральный спикер позволяет этим платам точнее локализовать звук в передней плоскости. Но мы не беремся утверждать, что 5.1-канальные акустические системы справляются с 3D-саундом существенно лучше, чем четырехканальные. На наш взгляд, эффект от работы центральной колонки заметен прежде всего не в играх, а при воспроизведении звуковых треков к фильмам. Игрокам, не интересующимся кино на DVD, хватит возможностей комплекта из четырех колонок и сабвуфера за глаза.

По качеству позиционирования 3D-звука на стерео-, квадроакустике и в наушниках новые Live! ничем не отличаются от предшественников. При этом Santa Cruz справлялся с локализацией звука на двух колонках и в наушниках заметно лучше, чем платы Creative. На четырех спикерах конкуренты работали с 3D-звуком одинаково хорошо.

Практически все предложенные игры Live! Player 5.1 озвучивал без значительных ошибок. Только при включенной поддержке A3D в Quake 3 платы Creative периодически "теряли" звуки оружия и окружающей среды. Santa Cruz в аналогичной ситуации озвучивал, пусть и не очень качественно, все выстрелы, хотя шумы окружения воспроизводились отнюдь не всегда. Впрочем, поддержка A3D

реализована в Quake 3, мягко говоря, странно, поскольку игра некорректно работает с этим интерфейсом даже на платах Aureal Vortex2.

Итог. SB Live! Player 5.1 — относительно недорогая звуковая плата с отличной поддержкой в играх и широчайшими возможностями работы с DVD. Смело рекомендуем ее всем, кто до сих пор не обновил свой старый ISA-саундбластер.

Turtle Beach Santa Cruz

Цена	$110
Число каналов DirectSound	256
Число каналов DirectSound3D	48 (32 аппаратных + 16 программных)
Число аппаратных голосов волнового синтеза	64
Число программных голосов волнового синтеза	960
Чипсет	Cirrus Logic SoundFusion CS4630
Выходы	два линейных стереовыхода + VersaJack
Внешние входы	линейный, вход для микрофона, гейм-порт/MIDI
Внутренние входы	аналоговый CD, цифровой CD, Aux, TAD
Поддержка API	DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0/2.0, Sensaura
Версия драйверов	4071 BETA

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Укомплектована плата довольно скромно: кроме нее самой, в коробке хранились лишь англоязычное руководство пользователя, кабель для подключения к аналоговому аудиовыходу привода CD-ROM и диски с драйверами и дополнительным ПО (AudioStation, MIDI Orchestrator, AudioView и PXD eJay Sampler).

Плата Santa Cruz построена на базе мощного DSP (Digital Signal Processor — процессор цифровой обработки сигналов) Cirrus Logic CS4630. Этот чип способен выполнять массу задач по обработке звука: от декодирования MP3 до позиционирования источников в 3D-пространстве с применением эффектов EAX. Впрочем, любой процессор без адекватного ПО останется всего лишь куском кремния. Алгоритмы позиционирования и обработки 3D-звука лицензированы у небезызвестной компании Sensaura (мы рассказывали о ее технологиях в .EXE #4'00). Таким образом, Santa Cruz является детищем сразу трех солидных компаний. Cirrus Logic создала мозг, который Sensaura научила думать, а Turtle Beach — работать на благо народа.

Технические характеристики Santa Cruz внушают уважение. Плата поддерживает почти все интерфейсы 3D-звука (DirectSound3D, EAX 1.0 и 2.0, A3D 1.0) за исключением A3D 2.0. Напомним, что A3D 2.0 — фирменная технология покойной Aureal, совместимая только с чипами Vortex2, приказавшая долго жить вместе с кончиной владельца.

Как подобает качественной звуковой плате, Santa Cruz оснащена почти всеми мыслимыми входами и выходами. Отсутствует лишь оптический интерфейс Toslink, однако он может быть полезен, пожалуй, только владельцам DAT-магнитофонов и мини-дисковых рекордеров.

Не сумев разместить все внешние коннекторы на колодке платы, инженеры Turtle Beach обучили один разъем выполнять несколько функций, назвав его VersaJack. Драйверы Santa Cruz позволяют выбрать один из следующих режимов работы VersaJack: аналоговый линейный выход или выход для наушников, цифровой выход формата S/P-DIF либо второй аналоговый линейный вход. В панели управления платы можно также настроить конфигурацию акустики, отрегулировать уровни записи и воспроизведения, а также баланс всех (левого, правого, центрального, фронтального, тылового и сабвуферного) каналов. Там же находится десятиполосный эквалайзер и настройки дополнительных эффектов типа реверберации, хоруса, вибрато и нескольких пресетов различных помещений (маленькая комната, ванная, аудитория, арена). При желании Santa Cruz может динамически накладывать до двух таких эффектов на любой звуковой канал.

В первую очередь мы решили оценить качество ЦАП (цифро-аналоговых преобразователей) Santa Cruz. Не без удовольствия отметим, что через все предлагаемые WAV- и MP3-файлы плата воспроизводила великолепно. Никаких шумов или помех на линейных выходах Santa Cruz мы не услышали. Впрочем, все современные звуковые платы (мы, конечно, имеем в виду продукцию серьезных фирм, а не безымянных китайских искусников) оснащены столь качественными ЦАП, что услышать разницу в их звучании без помощи профессиональной акустики почти невозможно. Нам, к слову, удалось обнаружить едва уловимую разницу в звучании Santa Cruz и новых SB Live! только при прослушивании классической музыки, изъятой с аудиофильских CD, через весьма приличные наушники Sony MDR CD1000, подключенные непосредственно к линейным выходам испытуемых.

...все современные звуковые платы оснащены столь качественными ЦАП, что услышать разницу в их звучании без помощи профессиональной акустики почти невозможно.

Согласно утверждениям Turtle Beach, Santa Cruz умеет аппаратно декодировать популярный формат звука MP3. Мы впервые встретили звуковую плату с подобной возможностью. На наш взгляд, аппаратное ускорение MP3 — скорее маркетинговый ход, чем реальная необходимость. Действительно, любой современный ЦП играючи справляется с этой задачей (Duron 650 нашей тестовой системы на декомпрессию MP3 тратил не больше 6% времени). Поэтому аппаратное декодирование MP3 может пригодиться разве что владельцам старых Pentium. К сожалению, на таком раритетном железе Santa Cruz жить откажется (в минимальных системных требованиях платы значатся Pentium 200 MMX и 32 мегабайта ОЗУ). К тому же Santa Cruz может декодировать MP3 аппаратно только при использовании непопулярных плейеров AudioStation и Windows Media Player. Более того, при запуске игр, включении эквалайзера либо эффект-процессора платы аппаратная декомпрессия не функционирует.

Santa Cruz поддерживает двух, четырех- или 5.1-канальные активные акустические системы, а также наушники, которые можно подключить как к выходам для фронтальных или тыловых спикеров, так и к разъему VersaJack (что, на наш взгляд, очень удобно). Стоит отметить, что алгоритмы Sensaura пока не поддерживают позиционирование 3D-звука на 5.1-канальных акустических системах, поэтому такое изобилие колонок полезно только для озвучивания фильмов с DVD-Video. Оптимальной акустикой для игр на Santa Cruz остается комплект из четырех колонок и сабвуфера. Впрочем, многие геймеры предпочитают играть в наушниках. Специально для них компания Sensaura разработала технологию Virtual Ear, позволяющую

каждому пользователю подстроить алгоритмы позиционирования звука в наушниках под особенности собственного слуха. Впервые столкнувшись со столь впечатляющими возможностями, мы не могли не испробовать Virtual Ear на собственных ушах.

К сожалению, добиться слышимых результатов нам так и не удалось: ответив на все вопросы утилиты настройки, мы так и не заметили ощутимых улучшений в работе алгоритмов позиционирования. Возможно, наш слух очень близок к "стандартному", и игрокам, недовольным качеством традиционных алгоритмов 3D-звука, функция Virtual Ear может быть действительно полезной. Отметим лишь, что процесс настройки трудно признать очевидным: мы не смогли уверенно выбрать лучшие ответы на большинство задаваемых утилитой вопросов.

Впрочем, даже без твиков Virtual Ear качество позиционирования 3D-звука в наушниках у этой платы было великолепным. Плата Santa Cruz отлично справлялась с воспроизведением источников звука, расположенных сверху и снизу от слушателя. Позиционировать звук позади нас плате удавалось менее убедительно. Хуже всего при использовании наушников Santa Cruz воспроизводила звучание источников, расположенных перед слушателем. Впрочем, эта проблема характерна для всех ускорителей 3D-звука, поскольку наушники традиционно плохо справляются с локализацией звука перед слушателем.

Плата также очень хорошо воспроизводила 3D-звук на системе из пары динамиков. Самым слабым местом такой акустики остается посредственная локализация источников звука, находящихся за спиной слушателя. Santa Cruz справляется с этой проблемой лучше, чем SB Live!, однако даже эта плата не в состоянии выжать из двух спикеров звучание, хотя бы отдаленно напоминающее работу системы из четырех колонок.

Порадовавшись отличным результатам Santa Cruz в тестах позиционирования звука, мы решили испытать плату на прочность в реальном бою. В Unreal Tournament, Aliens vs. Predator, Half-Life и Need for Speed: Porsche Unleashed плата вела себя достойно, продемонстрировав отличное позиционирование звука в пространстве и хорошую (хотя и уступающую по качеству SB Live!) реверберацию при включении EAX.

Первые неприятности принесли "Солдаты удачи" (Soldiers of Fortune). При включении аппаратного ускорения 3D-звука значительно снижались его (3D-звука) громкость и качество воспроизведения. В результате, фоновая музыка напрочь забивала все выстрелы и предсмертные вопли свежесрубленного мяса. Эту неприятность мы побороли, снизив до минимума громкость музыки, однако качество звука осталось посредственным. Больше всего от Santa Cruz досталось именному шотгану товарища Джона Муллинза: бедняга B-42 (Berserker) осип, потеряв внушительный бас выстрелов. В общем, мы предпочли играть в Soldiers of Fortune на Santa Cruz без аппаратного ускорения 3D-саунда, отказавшись от позиционирования и эффектов EAX, зато сохранив достойное качество звука.

Аналогичные проблемы возникли в Drakan: Order of the Flame. Фоновая музыка и шумы окружающей среды (свист ветра, гул в пещере) воспроизводились гораздо громче, чем позиционируемый в пространстве звук (вопли монстров, звон оружия, шум факелов и тому подобное). Результат: звук в игре был бледен и неинтересен; монстры огрызались тихо, поэтому воспринимать их всерьез было нелегко. Включение EAX иногда даже ухудшало качество звука, поскольку в некоторых помещениях (например пещерах) отраженный звук вопреки всем законам физики воспроизводился громче, чем распространяющийся прямо. Подобный дисбаланс наблюдался также в Thief II, где шумы окружающей среды очень часто заглушали звук шагов вора.

Подчеркнем, что во всех указанных выше ошибках виновна именно Santa Cruz. По крайней мере на SB Live! те же игры работали без проблем. Мы уверены, что все эти неприятности — из-за недостаточно отлаженных драйверов Santa Cruz.

Производительность этой платы также была неравномерной. Santa Cruz наравне конкурировала с Live! в синтетических тестах 3D WinBench и шутерах Quake 3, Unreal Tournament

При включении аппаратного ускорения 3D-звука значительно снижались его (3D-звука) громкость и качество воспроизведения.

и Descent 3. К сожалению, в Soldiers of Fortune и MDK2 плата Turtle Beach значительно отстала от флагманов Creative.

В заключение мы решили проверить возможности Santa Cruz по воспроизведению Dolby Digital. Плата без проблем подружилась с комплектом колонок Creative DTT2200 и в целом неплохо справлялась с выводом 5.1-канального звука. Мы лишь отметили проблемы с воспроизведением низких частот на этой акустике: басы были рыхлыми и бубнящими, а ударным явно не хватало напора. У Live! подобных проблем мы не заметили. Не исключено, что платы Creative просто лучше "заточены" под родную для них акустику, хотя нам кажется, что основным источником проблем с низкими частотами стало неумение Santa Cruz перенаправлять бас из-за отсутствия функции "Bass Redirection".

Итог. Плата Turtle Beach Santa Cruz понравилась нам универсальностью, хорошим звучанием и великолепным качеством позиционирования 3D-звука. Мы очень рады, что карты SB Live! наконец-то получили достойного конкурента. К сожалению, сырые драйверы, находящиеся в стадии перманентного бета-тестирования, заставляют Santa Cruz фальшивить во многих играх. Очень хочется верить, что Turtle Beach устранит все найденные нами ошибки уже к моменту появления этого номера в продаже.

Creative Sound Blaster Live! Platinum 5.1



Цена	$175
Число каналов DirectSound	32
Число каналов DirectSound3D	32
Число аппаратных голосов волнового синтеза	64
Число программных голосов волнового синтеза	960
Чипсет	EMU10K1
Выходы	два линейных стереовыхода, совмещенный аналоговый и цифровой (S/P-DIF), выход для наушников, RCA S/P-DIF, Toslink, MIDI OUT (Mini DIN)
Внешние входы	линейный, два входа для микрофона, гейм-порт/MIDI, RCA S/P-DIF, Toslink, MIDI IN (Mini DIN), AUX IN (RCA)
Внутренние входы	аналоговый CD, цифровой CD, Aux, TAD
Поддержка API	DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0/2.0
Версия драйверов	Live!Ware 3.0

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.5

Издревле повелось, что Creative Labs одновременно выпускает минимум два продукта флагманской серии Live!: один для широ-



Creative Sound Blaster Live! Platinum 5.1 .

ких народных масс, другой для покупателей с высокими запросами и толстым кошельком. SB Live! Platinum 5.1 принадлежит ко второй категории. Заметим, что от младшего брата (Player 5.1) карта отличается только комплектацией. Сами платы полностью идентичны, поэтому все сказанное выше о Player 5.1 справедливо и для Platinum 5.1.

Из внушительной коробки вместе с самой платой мы извлекли: настольный микрофон, вагон прилагаемого ПО (диск с драйверами и толпой утилит, полные версии 3D-аркад MDK2 и Rage Rally, музыкальные редакторы Cubasis VST, Wavelab Lite и Recycle Lite, а также джентльменский набор диджея из Mixman Studio и Future Beat 3D), роту шлейфов и переходников всех мыслимых форматов (вплоть до оптического кабеля для подключения к мини-дисковой аппаратуре) и многоязычное (составленное в том числе и на великом-и-могучем) руководство по установке. Впрочем, основной изюм Platinum 5.1 не в этих приятных мелочах, а в интерфейсном модуле Live!Drive IR и пульте дистанционного управления. Да-да, теперь панель Live!Drive умеет не только выводить входы и выходы звуковой платы на внешний пятидюймовый отсек вашего ПК, но и принимать команды от инфракрасного пульта дистанционного управления (он, разумеется, поставляется в комплекте с платой). Напомним, что прежние Live! Platinum уже комплектовались интерфейсными модулями, однако пультом ДУ может похвастаться только Platinum 5.1.

Итак, на Live!Drive IR выведены следующие интерфейсы: цифровые RCA-вход и выход стандарта S/P-DIF, цифровые оптические вход и выход типа Toslink (к ним можно подключить проигрыватель мини-дисков), вспомогательные RCA-входы AUX для аналоговых источников звука (например магнитофона), вход и выход MIDI, вход микрофона, объединенный с линейным входом и облагороженный регулятором уровня сигнала, а также выход на наушники с регулятором громкости. Стоит отметить, что интерфейсная панель оснащена собственными схемами ЦАП и АЦП и общается с Live! исключительно по цифровому интерфейсу. Поэтому от электромагнитных наводок, бесчинствующих в корпусе любого ПК, Live!Drive практически не страдает, и никаких слышимых шумов на его аналоговых выходах мы не обнаружили.

Не без удовольствия отмечаем, что прилагаемый к Platinum 5.1 пульт ДУ сделан на совесть. Дистанционник изящен, легок и снабжен приятными на ощупь резиновыми кнопками. На нем присутствуют все кнопки, нужные для управления воспроизведением фильмов и музыки, запуска программ и настройки громкости. К сожалению, программная поддержка пульта ДУ оставляет желать много лучшего. С помощью "ленивчика" можно управлять лишь некоторыми приложениями Creative (Remote Player, Lava Player, PlayCenter, Recorder) и Microsoft (Explorer, Media Player, Sound Recorder). Самое обидное, что никаких утилит для программирования дистанционника, обучающих его работать с другим ПО, вместе с Live! Platinum 5.1 не поставляется. Более того, плата не комплектуется даже программным декодером DVD-Video, и никаких гарантий совместимости дистанционника с распространенными программными плейерами, естественно, нет. Наши опыты показали, что WinDVD понимает лишь часть посылаемых с пульта команд (лево/право, предыдущая/следующая глава и выбор). Кнопки воспроизведения и перемотки этот плейер воспринимать отказывался.

Немного покопавшись в каталогах с драйверами Live!, мы выяснили, что настройки пульта для каждого известного ему приложения хранятся в обыкновенных текстовых файлах довольно простого формата. Опытный пользователь, вероятно, научится создавать профили для новых программ вручную. Непонятно только, почему утилиты, берущей на себя столь очевидную рутину, нет в стандартном комплекте поставки.

Итог. SB Live! Platinum 5.1 — великолепная звуковая плата с широчайшими интерфейсными возможностями. Словом, "Наш выбор"!



Внешний модуль Live!Drive. Малиновый пиджак вашего компьютера.

СПАСИБО!

Искренне благодарим фирмы и организации, предоставившие звуковые платы для тестирования: **NAK Microware** (937-7676) и Восточно-европейское представительство **Creative Labs** (www.creative.ru).
Отдельная благодарность компании **"Пирит"** (728-4101), любезно предоставившей тестовое оборудование.

Таблица 1

	Creative SB Live! Player 5.1/Platinum 5.1	Turtle Beach Santa Cruz
Unreal Tournament (EAX)	54,7	54,6
Quake 3	86,5	84,5
SOF demo1 (EAX)	30,3	21,1
SOF demo1 (Soft)	40,0	39,0
MDK2 (EAX)	90,5	78,2
MDK2 (Soft)	95,8	91,5
Descent3 (EAX)	55,5	54,3

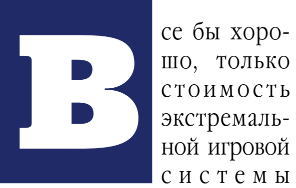
МАЛЕНЬКОЕ 3D

Что греха таить, среди заядлых игроков встречаются еще эстетствующие элементы, убежденные, что комфортно играть можно только в разрешении 1600x1200, да еще и в "истинном" цвете. Для чего нужен сущий пустяк: отменное железо первой свежести.



Creative 3D Blaster GeForce2 MX.

Всеволод КИСЕЛЕВ


Все бы хорошо, только стоимость экстремальной игровой системы стремится, причем не всегда снизу, к объему годового бюджета нашей родины. Цена одной только видеокарты может составлять четыре-пять сотен долларов США. Впрочем, далеко не всякий игрок хочет и может менять вагоны "зелени" на компьютерное железо. Естественно, рынок не игнорирует таких потребителей, предлагая им более дешевые модели.

Конечно, можно с пеной у рта доказывать, что без беготни в Quake 3 при разрешении 1600x1200 True Color и скорости минимум 60 fps жизнь не мила (кстати, пару лет назад мы написали бы: "Quake 2 в 1024x768 High Color"), однако практика показывает, что для комфортной игры тратиться на венцы инженерной мысли вовсе не обязательно. К тому же технологические возможности, совсем недавно казавшиеся недоступными для простого пользователя, нынче освоены даже самым дешевым железом.

В общем, сегодня мы, с вашего позволения, уделим внимание пяти недорогим 3D-ускорителям: впервые на .EXE-арене Creative 3D Blaster Annihilator2 MX, ASUS AGP-V7100 с 32 и 16 мегабайтами памяти, 3dfx Voodoo4 4500 и ATI Radeon SDR! Для сравнения приводим результаты тестов платы Creative 3D Blaster Annihilator Pro (nVidia GeForce256 с 32 мегабайтами DDR-SGRAM).

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой Abit BX6 (чипсет Intel 440BX), процессором Intel Pentium III 800E, 128 мегабайтами памяти PC-100 SDRAM и жестким диском Fujitsu MPF 3204AH.

Использовалась англоязычная версия операционной системы Windows 98 SE с установленным DirectX 8. Производительность плат измерялась в Quake III: Arena версии 1.17, демо-версии Expendable и двух тестах из пакета MadOnion 3DMark 2000 версии 1.1 (тесты helicopter и RPG при средней детализации). Все измерения проводились в разрешениях 800x600, 1024x768 и 1280x1024 при 16- и 32-битной глубине цвета (High Color и True Color). Перед прогоном тестов отключалась синхронизация с VSync и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц).

Creative 3D Blaster GeForce2 MX

ЛУЧШАЯ EXE ПОКУПКА

Цена	$115
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nVidia GeForce2 MX
Тип установленной памяти	7-нс DDR SDRAM
Объем памяти	32 Мбайта
Тактовая частота чипсета	175 МГц
Тактовая частота памяти	286 МГц (143x2)
Тип шины	AGP 4X + Fast Writes
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 6.34

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Корпорация nVidia установила бешеный темп, создавая новый чип каждые шесть месяцев. Ее последний полнофункциональный продукт (GeForce2 GTS) пришел на смену очень хорошо себя зарекомендовавшему GeForce 256, став основой дорогих и производительных 3D-акселераторов. Для рынка ускорителей начального уровня nVidia создала более дешевый аналог GeForce2 GTS, назвав его GeForce2 MX.

Хотя MX, подобно старшему брату, производится по 0,18-микронной технологии, чип оснащен всего двумя конвейерами рендеринга, каждый из которых может обработать по две текстуры за такт. Тактовая частота этого чипсета составляет 175 МГц, поэтому его пиковая скорость текстурирования равна 350 млн. пикселей/700 млн. текселей в секунду.

Более низкая тактовая частота и меньшее число конвейеров рендеринга позволяют GeForce2 MX потреблять меньше энергии, а значит слабее греться, чем GeForce2 GTS. В результате, этот чип практически не нуждается в принудительном охлаждении и может работать на штатных частотах даже без радиатора.

Платы с чипом GeForce2 MX комплектуются 16 или 32 Мбайтами обыкновенной (SDR) или DDR SDRAM. Причем с SDR SDRAM чип может быть связан как 64-, так и 128-битной шиной, а с более быстрой DDR SDRAM — только 64-битной шиной данных. Вероятно, инженеры nVidia намеренно уре-

зали шину DDR SDRAM у GeForce2 MX, чтобы карты на его основе не могли составить конкуренцию ускорителям GeForce 256 DDR и GeForce2 GTS. Более того, чип обменивается данными с ОЗУ на частоте всего 166 мегагерц, поэтому максимальная пропускная способность памяти составляет 2,656 Гбайт/с.

Поскольку GeForce2 MX унаследовал ядро GeForce2 GTS, этот чип также оснащен блоком NSR (nVidia Shading Rasterizer). Правда, сегодня пользы от него практически никакой, поскольку его поддержка введена только в DirectX 8 и работающих с ним игр пока нет. Не исключено, что этот блок пригодится в будущем, однако при такой гонке технологий немногие решатся запускать новую игру на старом железе. Благодаря аппаратной поддержке геометрических расчетов GeForce2 MX может обрабатывать до 20 млн. треугольников в секунду, хотя эта возможность тоже почти не оценена разработчиками ПО.

Еще одной особенностью GeForce2 MX стало наличие системы Digital Vibrance Control (цифрового управления яркостью). По заявлению nVidia, эта разработка позволяет значительно улучшить качество изображения на мониторе. В действительности же эта функция не имеет аппаратного воплощения и реализована исключительно в драйверах. По сути, это самый обычный программный механизм регулировки гамма-коррекции, аналогов которого более чем достаточно. Таким образом, все связанное с DVC — это всего лишь PR-акция маркетингового отдела nVidia.

Кроме того, GeForce2 MX поддерживает технологию TwinView, позволяющую одной видеокарте одновременно работать с двумя видеоустройствами (двумя мониторами, монитором и телевизором, монитором и жидкокристаллической панелью). Эта технология весьма похожа на Matrox DualHead, однако предоставляет чуть большие возможности. Все рассматриваемые сегодня платы на GeForce2 MX эту технологию не поддерживают из-за отсутствия второго видеовыхода.

После столь длительного вступления перейдем к непосредственному рассмотрению платы от Creative. Этот 3D-акселератор попал к нам в стильной черной упаковке, в которой находились также описание к плате и диск с драйверами. Руководство пользователя представляет собой толстую книжку, в которой на многих языках, в том числе на русском, подробно описывается процесс установки этого продукта.

Все компоненты адаптера находятся на узкой печатной плате из зеленого текстолита, в середине которой гордо красуется чип. Можно сказать, что это самая элегантная плата из рассматриваемых сегодня. Как уже говорилось, GeForce2 MX, в отличие от собратьев, не требует мощного охлаждения. На этой же плате кулера попросту нет, причем работает чип на стандартной тактовой частоте! Безусловно, "обнаженный" 3D-чип выглядит сегодня вызывающе.

Далее, Creative 3D Blaster GeForce2 MX остается на сегодня единственной платой на этом чипсете, оснащенной DDR-SDRAM. К сожалению, время выборки установленных микросхем от Hyundai составляет 7 нс, и работают они всего лишь на 143 МГц, поэтому пропускная способность видео-ОЗУ меньше эталонной и составляет 2,3 гигабайта в секунду. Помимо стандартного выхода VGA-порта других разъемов на этой плате нет.

В деле карта вела себя довольно хорошо, однако сниженная пропускная способность памяти не позволила ей догнать конкурента от ASUS и лидера предыдущего поколения GeForce 256 DDR. Из-за отсутствия кулера чип заметно грелся, однако циркуляции воздуха внутри стандартного корпуса было вполне достаточно, и плата функционировала очень стабильно. Отсутствие охлаждения не позволяет сильно разогнать чипсет (мы заставили его работать только на частоте 180 МГц), зато практически гарантирует, что установка дополнительного радиатора и вентилятора позволит добиться весьма существенных результатов (вплоть до 215-220 МГц). Большое время выборки из памяти также препятствует оверклокингу, нам удалось тактировать ее на 170 МГц, хотя, возможно, это не предел.

В целом плата производит очень хорошее впечатление, и если бы не память... Впрочем, 3D Blaster GeForce2 MX отличается весьма привлекательной ценой, за что и получает "Лучшую покупку".





ASUS AGP-V7100 *Pure* 32 MB.

ASUS AGP-V7100 Pure 32 MB (НАШ EXE ВЫБОР)

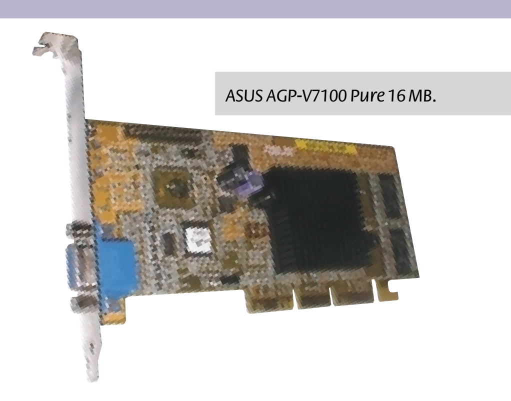
Цена	$140
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nVidia GeForce2 MX
Тип установленной памяти	6-нс SDRAM
Объем памяти	32 Мбайта
Тактовая частота чипсета	175 МГц
Тактовая частота памяти	166 МГц
Тип шины	AGP 4X + Fast Writes
Использованная версия драйверов для Window 98	Detonator 6.34

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.5

ASUS выпускает четыре различных модели видеокарт на базе чипсета GeForce2 MX. Нам досталась самая простая из них — AGP-V7100 Pure, не оснащенная TV- и DVI-выходами. ASUS AGP-V7100 поставляется в картонной коробке стандартного для ASUS дизайна. Плата комплектуется подробным описанием на английском языке, дисками с драйверами, программным DVD-плейером и полной версией игры Soldiers of Fortune (да, это действительно приятный бонус).

Плата разведена на светло-коричневой текстолитовой пластине, размеры которой несколько больше, чем у карты от Creative, поэтому AGP-V7100 выглядит менее элегантно. На чип посажен черный игольчатый радиатор размером 4,5x4,5 см, прикрепленный термоклеем и удерживаемый на печатной плате пластмассовыми клипсами. Ускоритель оснащен 32 Мбайтами SDR-памяти, тактируемой на 166 МГц и передающей данные по 128-битной шине.

ASUS AGP-V7100 установился без малейших проблем и работал просто превосходно. Этот ускоритель опередил всех конкурентов и почти догнал GeForce 256 DDR. Радиатор грелся не очень сильно, и мы смогли без дополнительного вентилятора разогнать чипсет до 205 МГц! Максимальная частота памяти, которой нам удалось добиться, составила 190 МГц. Неплохой результат для памяти с 6-наносекундной выборкой. Учитывая все плюсы данного продукта и его примерное поведение, мы присуждаем ASUS AGP-V7100 "Наш выбор".



ASUS AGP-V7100 Pure 16 MB.

ASUS AGP-V7100 Pure 16 MB

Цена	$105
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nVidia GeForce2 MX
Тип установленной памяти	6-нс SDRAM
Объем памяти	16 Мбайт
Тактовая частота чипсета	175 МГц
Тактовая частота памяти	166 МГц
Тип шины	AGP 4X + Fast Writes
Использованная версия драйверов для Window 98	Detonator 6.34

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3

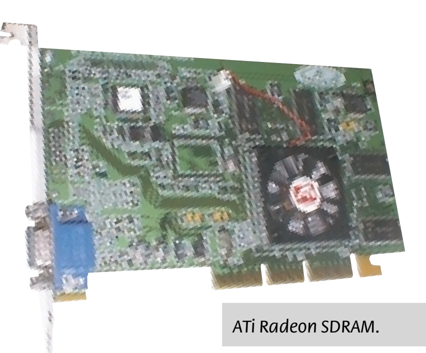
Еще одна плата на GeForce2 MX от ASUS. Основное отличие этой платы от предыдущей — в два раза меньший объем памяти. Более того, шина памяти также сокращена вдвое. Таким образом, эта плата оснащена ОЗУ с вдвое меньшей пропускной способностью, чем память 32-мегабайтного AGP-V7100. Именно этим обстоятельством объясняются столь скромные результаты тестов. Будьте внимательны: экономия на памяти иногда стоит слишком дорого!

ATi Radeon SDRAM

Цена	$155
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	ATi Radeon
Тип установленной памяти	6-нс SDRAM
Объем памяти	32 Мбайта
Тактовая частота чипсета	160 МГц
Тактовая частота памяти	160 МГц
Тип шины	AGP 4X
Использованная версия драйверов для Window 98	MMC7_Cd36a

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.1

Канадская компания ATi, некогда пропустившая начало бума на рынке ускорителей 3D-графики, "исправилась" летом прошлого года и выпустила карты на принципиально новом чипсете Radeon. Если платы на Radeon с DDR SDRAM составляют реальную конкуренцию GeForce2 GTS, то ATi Radeon SDRAM должен потеснить GeForce2 MX на рынке недорогих ускорителей.



ATi Radeon SDRAM.

От старшего брата этот ускоритель отличается типом памяти и более низкой тактовой частотой чипа (160 или 166 мегагерц против 183 мегагерц у Radeon DDR).

Таким образом, Radeon DDR и Radeon SDRAM отличаются друг от друга не 3D-чипами, а микросхемами видео-ОЗУ. Приведем основные характеристики Radeon: чип произведен по 0,18-микронной технологии, содержит два конвейера рендеринга, на каждый из которых приходится три блока обработки текстур, ширина шины памяти составляет 128 бит, причем память и чип работают синхронно (на одной частоте). Также Radeon поддерживает фирменную технологию HyperZ, позволяющую снизить нагрузку на шину памяти, а значит, увеличить производительность в высоких разрешениях.

Скорость текстурирования у ATi Radeon SDRAM составляет 320 млн. пикселей в секунду, а в режиме мультитекстурирования он способен обработать до 960 млн. текселей в секунду. Стоит, однако, учесть, что на каждый конвейер рендеринга приходится по три текстурных блока, однако игр, использующих тройное текстурирование, сегодня нет. Поэтому на практике третий текстурный блок каждого конвейера элементарно простаивает.

ATi Radeon SDRAM попал к нам в OEM-исполнении, поэтому мы ничего не можем сказать про его упаковку, описание и дополнительное ПО. Инсталлятор драйверов платы без нашего ведома зачем-то установил большое количество дополнительных мелких программ (причем отменить их установку нельзя) и даже DirectX. После загрузки справа на экране появляется панель управления, позволяющая настраивать параметры акселератора. Возможно, кто-то назовет это заботой о пользователе, хотя нам кажется, что забота о пользователе должна быть хотя бы ненавязчивой.

В тестах ATi Radeon SDRAM работал стабильно и продемонстрировал неплохие результаты. В высоких разрешениях при 32-битной глубине цвета плата смогла обогнать ASUS AGP-V7100, лидировавшего во всех прочих режимах. "Виновна" в этом, вероятно, технология HyperZ, разгружающая шину памяти, оказывающуюся узким местом всех современных видеоплат при работе в высоких разрешениях и True Color. Максимальная частота, на которой мы смогли добиться стабильной работы ATi Radeon SDRAM, составила всего 170 МГц.

ATi Radeon SDRAM показал весьма неплохие результаты (а в разрешении 1280x1024 даже весьма хорошие, хотя, к сожалению, все же недостаточные для комфортной игры), однако без недостатков также не обошлось, поэтому мы ставим плате "четверку" с небольшим плюсом.

3dfx Voodoo4 4500

Цена	$125
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	VSA-100
Тип установленной памяти	6-нс SDRAM
Объем памяти	32 Мбайта
Тактовая частота чипсета	166 МГц
Тактовая частота памяти	166 МГц
Тип шины	AGP 4X
Использованная версия драйверов для Window 98	1.04

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3.5

Некогда, в доисторические времена царствования Voodoo Graphics и Voodoo2, компания 3dfx была бесспорным лидером на рынке 3D-ускорителей. К сожалению, в прошлом году дела у славной корпорации покатились под гору. Ее последний полнофункциональный ускоритель Voodoo5 5500 не снискал большой популярности из-за заоблачной цены и относительно невысокой производительности (да и с маркетингом, как нам кажется, были пробле-

мы). Для сектора недорогих видеокарт компания 3dfx представила менее мощное устройство — Voodoo4 4500.

Сердцем этой карты является чипсет VSA-100, произведенный по устаревшей технологии 0,25 мкм. От Voodoo3 он отличается прежде всего поддержкой 32-битного рендеринга и текстур, 32- и 24-битных Z- и W-буферов, а также 8-битного буфера шаблонов. Чип способен передавать данные по протоколу AGP 4X, хотя и не знаком с AGP-текстурированием. VSA-100 имеет два конвейера рендеринга, на каждый из которых приходится по одному текстурному модулю, поэтому он может выдавать за такт два пискселя, на которых наложено по одной текстуре, или один дважды текстурированный. Чипсет работает синхронно с памятью и обменивается с ней данными по 128-битной шине.

Хотя Voodoo4 4500 почти вдвое компактнее своего старшего брата, он оказался самым громоздким ускорителем из всех представленных сегодня. Плата несет на борту 32 Мбайта 6-наносекундной памяти SDRAM, а сам VSA-100 закрыт системой активного охлаждения (радиатором и вентилятором). Как уже отмечалось, чип и память работают на частоте 166 мегагерц, поэтому Voodoo4 4500 может выдавать не больше 333 млн. единожды текстурированных пикселей в секунду, а в играх с мультитекстурированием — всего 166 млн. пикселей в секунду (что значительно ниже, чем у всех рассмотренных выше акселераторов).

Quake3 demo001

	Creative GeForce2 MX	ASUS AGP-V7100 32MB	ASUS AGP-V7100 16MB	ATi Radeon SDR 32MB	3dfx Voodoo4 4500	Creative GeForce 256 DDR
800x600 High Color	100,0	105,2	76,0	89,9	81,7	106,8
800x600 True Color	69,7	88,7	44,3	80,7	58,4	97,0
1024x768 High Color	71,0	81,9	49,2	65,7	57,4	82,7
1024x768 True Color	44,2	57,3	27,1	56,1	36,8	67,5
1280x1024 High Color	44,2	51,8	29,5	42,4	35,3	52,5
1280x1024 True Color	25,5	34,2	12,4	35,7	21,3	38,4

Expendable

	Creative GeForce2 MX	ASUS AGP-V7100 32MB	ASUS AGP-V7100 16MB	ATi Radeon SDR 32MB	3dfx Voodoo4 4500	Creative GeForce 256 DDR
800x600 High Color	74,8	74,7	71,2	71,6	73,7	74,7
800x600 True Color	72,5	74,6	52,4	71,6	54,1	75,4
1024x768 High Color	73,1	73,9	58,8	69,5	63,6	74,5
1024x768 True Color	57,1	69,9	34,0	68,4	42,5	74,2
1280x1024 High Color	60,3	68,7	37,0	62,9	42,6	72,4
1280x1024 True Color	35,7	47,3	18,9	54,3	29,5	57,0

3DMark 2000 Helicopter (medium detail)

	Creative GeForce2 MX	ASUS AGP-V7100 32MB	ASUS AGP-V7100 16MB	ATi Radeon SDR 32MB	3dfx Voodoo4 4500	Creative GeForce 256 DDR
800x600 High Color	78,2	85,5	58,6	77,2	53,4	88,0
800x600 True Color	53,8	71,4	35,1	67,5	34,7	79,9
1024x768 High Color	56,3	67,2	40,1	57,5	42,8	78,6
1024x768 True Color	35,7	48,1	21,5	48,0	26,5	55,8
1280x1024 High Color	36,7	44,0	25,1	39,9	27,6	55,8
1280x1024 True Color	21,2	29,3	15,3	30,8	15,2	34,1

3DMark 2000 RPG (medium detail)

	Creative GeForce2 MX	ASUS AGP-V7100 32MB	ASUS AGP-V7100 16MB	ATi Radeon SDR 32MB	3dfx Voodoo4 4500	Creative GeForce 256 DDR
800x600 High Color	67,1	65,9	58,0	62,8	53,3	65,8
800x600 True Color	52,4	60,7	35,2	60,1	39,0	63,6
1024x768 High Color	58,5	62,6	45,0	57,6	47,6	62,2
1024x768 True Color	37,7	48,4	22,8	50,6	30,0	54,9
1280x1024 High Color	43,4	51,5	28,4	46,7	33,5	51,7
1280x1024 True Color	22,5	31,8	17,8	36,5	17,3	39,9

Во время тестирования карта работала стабильно, но слишком медленно, проиграв практически всем конкурентам (кастрированный ASUS AGP-V7100 16MB не в счет). Основная проблема Voodoo4 4500 — слишком низкая скорость текстурирования.


3dfx Voodoo4 4500.

К сожалению, стоит признать, что 3dfx не смогла представить конкурентоспособный продукт даже для рынка ускорителей начального уровня. Постоянные неудачи и, что греха таить, неумелое руководство вынудили 3dfx уйти с рынка графических акселераторов для ПК. Очень жаль. Компания, открывшая для нас 3D-ускорители, обанкротилась и распродала свои разработки nVidia, а остатки ее персонала создают 3D-чипы для приставок и игровых автоматов.

Впрочем, такие монстры не умирают, а становятся легендами, о которых бывалые игроки будут рассказывать молодежи на прокуренных кухнях. Покойся с миром, 3dfx. Вечная память пионерам!

СПАСИБО!

Искренне благодарим компании и организации, предоставившие 3D-ускорители для тестирования:

Европейское представительство
ATi www.ati.com
Восточно-европейское представительство
Creative Labs www.creative.ru
"Пирит" 115-7101
IPLabs 728-4101
Flash Computers 923-6483